GRATUITA

Enero 2014 N 41

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

KNACK

UN EXCLUSVIO PARA PS4 CON MUCHA CLASE

ESPECIAL

TOM CLANCY'S THE DIVISION

SOBREVIVIENDO A NUEVA YORK

DISHONORED EL PUÑAL DE DUNWALL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

SORTEO ANIVERSARIO

KILLZONE™ SHADOW FALL

LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ

• GRAN TURISMO 6 • HOW TO SURVIVE • TOM CLANCY'S THE DIVISION • TERRARRIA PSVISTA •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

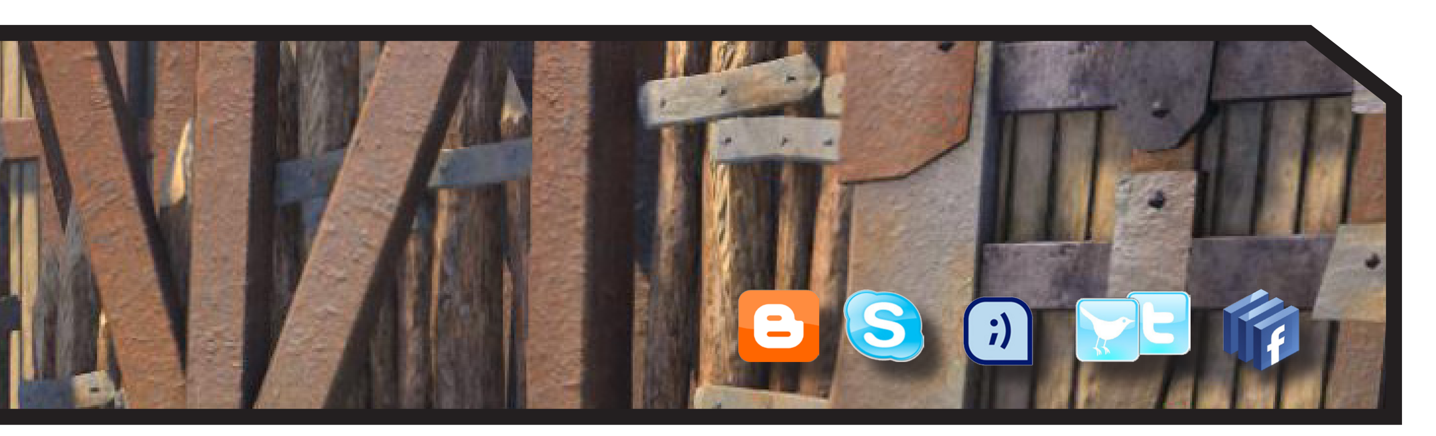
COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
DISEÑO Y MAQUETACION
CRISTINA USERO
TIRA CÓMICA
JAUME FONT

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
RAUL MARTIN
ISA GARCIA
JESUS MAGAÑA

COLABORAN:
EMILIO RUIZ
CARMEN RUIZ
RAMON GOMEZ

PRIMER NÚMERO DE CREATIVE FUTURE EN 2014



Parecía que no iba a llegar nunca pero hemos conseguido publicar nuestro número 41, el primero número de este año 2014. Dentro entre otras cosas encontrareis la lista de ganadores de las copias de Call of Duty Ghosts para PlayStation 3 de nuestro segundo sorteo aniversario, gracias a la colaboración de Activision. También anunciamos nuestro tercer sorteo donde tiramos la casa por la ventana sortean más de 30 dlcs para las distintas plataformas en las cuales podemos jugar a The Elder Scrolls V: Skyrim gracias a la aportación de Bethesda Software.

Este número comenzamos con un exclusivo y completo reportaje de un dispositivo, por darle un nombre, que os encantará a todos: una maquinita arcade. Unas elaboradas máquinas recreativas a un tamaño más manejable que las que estamos acostumbrados a ver y más que completas, no os perdáis la oportunidad de leerlo que además incluimos una entrevista al visionario creador de ellas.

Muchos análisis, noticias y especiales es lo que completa este gran número. Sin esperar más os animo que entréis en este nuevo número de tu revista de videojuegos gratuita.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



ESPECIALES

REPORTAJES

SECCIONES

ANALISIS











SOBREVIVIENDO A NUEVA YORK

Una pandemia que se expande alrededor de Nueva York nos hará convertirnos en supervivientes y temer cada paso que demos. Nuestro objetivo: llegar a la verdad

¿Qué pasaría si de repente una pandemia se expande por la ciudad de Nueva York destruyendo la vida normal de sus habitantes? Pues si quieres saber la respuesta que mejor que darle la oportunidad a Tom Clancy's The Division un título que viene cargado con buenas intenciones y que podremos disfrutarlo en XboxOne,PS4 y PC que saldrá este año, en 2014. Dentro de la desolación que ha implicado la pandemia, escasez de agua y de comida provocando el caos entre la población nos pondremos en la piel de The Division, una unidad de agentes tácticos capaces de operar de forma independiente que actuarán a su debido modo en las situaciones requeridas.

No sólo habrá que enfrentarse a los efectos de la pandemia que giran en torno a todos los que intentan sobrevivir, si no también a los culpables de este virus que le ha costado la vida a muchas personas.

Todo mientras estamos rodeados de pocos medios en los que tendremos que mirar muy bien donde estará por ejemplo nuestra munición para seguir adelante.



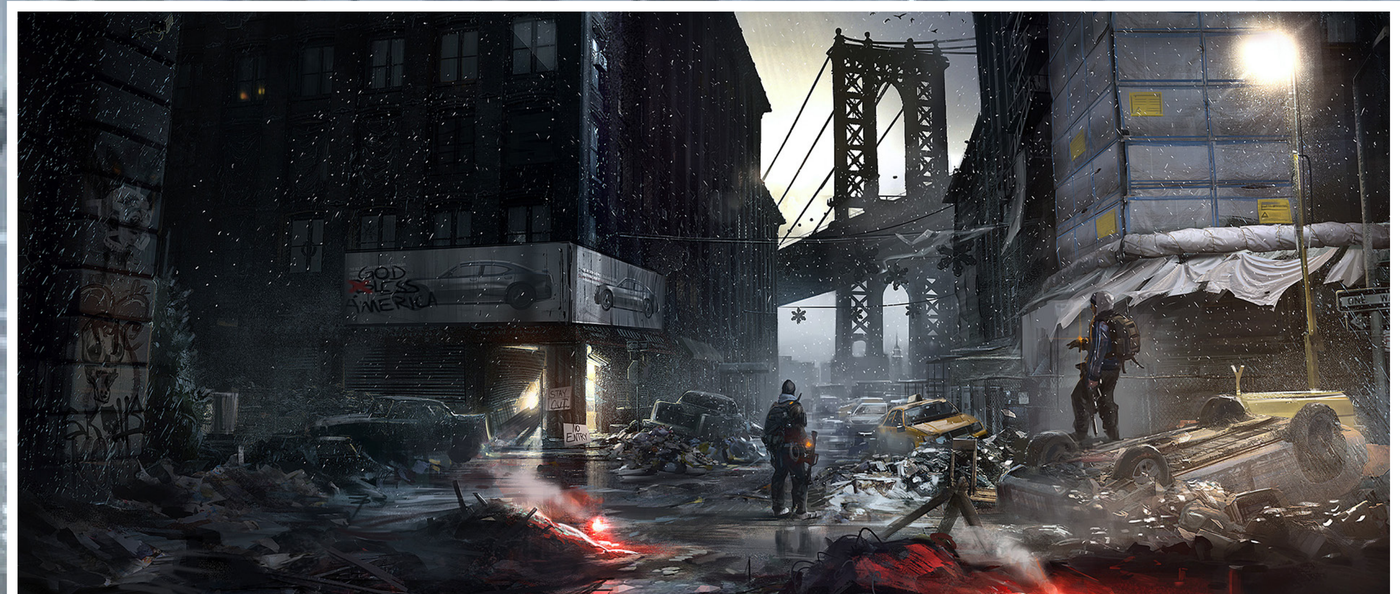


EL título será en tercera persona combinando los disparos con un toque de rol que harán la experiencia más llamativa, contando además con un multijugador. Tendremos a nuestra disposición numerosas combinaciones de armas diferentes, habilidades, equipamientos que nos permitirán afrontar de un modo u otro los casos que se nos irán apareciendo durante nuestras misiones. Mediante nuestro reloj-agenda podremos comunicarnos con otros miembros de nuestro equipo y un petate de emergencia que nos servirá en casos extremos. Gráficamente Tom Clancy's The Division nos enseñará una ciudad maltratada por los efectos de la pandemia con unos escenarios asombrosos y con numerosos detalles que nos implicarán más en el mundo que nos rodea aprovechando la nueva generación. Todo esto acompañado de una iluminación global dinámica excelente y un sistema de destrucción por procesos asombrosos. Últimamente una de las modas que se están viendo en los juegos más novedosos es el complemento de una App para nuestro Smartphone o tablet que nos ofrecerá nuevos detalles para nuestro juego. En esta aplicación podremos unirnos a amigos en juegos a tiempo real mediante una vista de pájaro



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

del escenario. Tendremos la oportunidad de atacar e los enemigos y bloquear objetivos para tus aliados como mejorar sus habilidades. Podríamos decir que Tom Clancy's The Division se muestra visualmente potente y con un argumento que nos intentará atrapar lleno de posibilidades en la jugabilidad que dicen bastante de lo que se puede esperar. Aún tendremos que esperar un poco para poder disfrutarlo, pero puede ser que la espera valga la pena.

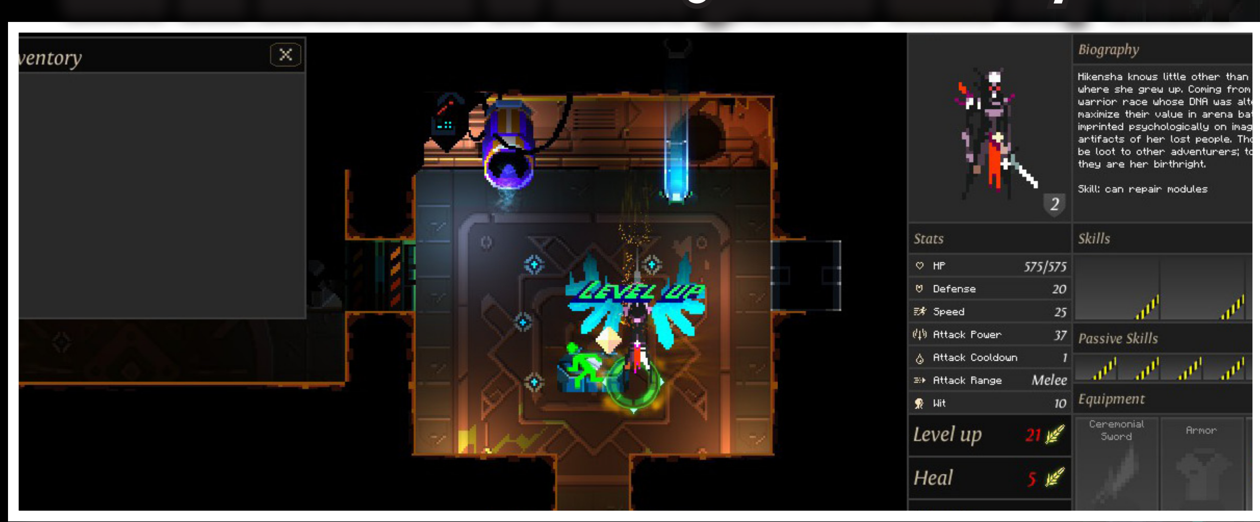


THE DIVISION ENTRE EL CAOS

DUNGEON OF THE ENDLESS

LO RETRO ESTÁ DE MODA Y DUNGEON OF THE ENDLESS ES UN EJEMPLO MÁS

Al igual que en muchos aspectos de nuestra vida, en los videojuegos tendemos a regirnos por las modas que van y vienen, y actualmente tenemos un resurgir de los juegos retros. Es por eso que os traemos Dungeon of the Endless, un juego con aspecto ochentero que traerá muchos recuerdos a los más mayorcetes y les mostrará a las nuevas generaciones como nos divertíamos hace unos años sin necesidad de tantos gráficos como hay ahora





Con Dungeon of the Endless nos encontramos ante un juego de aventura con toques de Tower Defense y de estrategia. Nos encontramos en una nave que viaja por el espacio y que repentinamente es atacada y casi destruida, lo que hace que suframos un aterrizaje forzoso y nos encontremos en una mazmorra llena de criaturas dispuestas a matarnos.

Nuestro objetivo será llevar proteger el cristal de energía de nuestra nave y llevarlo a través de los distintos niveles hasta conseguir llegar a la superficie. Aquí viene lo difícil, porque no solo será ir avanzando mientras matamos todo lo que se cruza en nuestro camino. Que por supuesto lo podemos hacer pero no creo que nadie consiga llegar más allá del nivel 3. Para conseguir avanzar bien en el juego tendremos que hacer bastantes cosas. En primer lugar mejorar el nivel de nuestros héroes, además de reclutar otros que nos encontremos por el camino. También tendremos que comprar nuevos objetos para hacer más daño y defender nuestro cristal. Para ello necesitaremos recursos que se consiguen cada vez que abramos una puerta.

DUNGEON OF THE ENDLESS

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ

FORMA TU EQUIPO, MEJÓRALOS, CONSTRUYE DEFENSAS O MUERE

Pero en principio solo nos darán +2 recursos por cada puerta abierta, por lo que si queremos conseguir más para poder construir las defensas, aquí es donde entran los módulos de recursos que aumentarán la comida y los puntos de construcción por cada puerta abierta. Y aviso que cada puerta es un misterio, lo mismo podemos encontrarnos un cofre con objetos que un vendedor o un héroe. De la misma forma podemos encontrarla llena de criaturas o completamente vacía, y además nunca tendremos 2 partidas iguales, pues cada nivel se genera de forma aleatoria, tanto el tamaño de cada nivel como el número de criaturas, cofres, etc... Para terminar solo me queda hablaros de la ambientación que está muy conseguida. Realmente parece que nos encontráramos ante un juego de los años 80 tanto por los gráficos como por la música y los sonidos, aunque si pones bien tus orejas a funcionar podrás oír matices que la calidad del sonido de los 80 no tenían, pero da el pego jeje



DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



REVISTA DE VIDEOJUEGOS

MI MÁQUINA RECREATIVA A MEDIDA

Hoy os traemos un curioso invento que con seguridad despertará en muchos la ganas de tenerlo en casa porque ¿Quién no ha querido tener una máquina recreativa en casa?







Son muchas las páginas que te dan los pasos para crear tu propia máquina recreativa pero siempre tenemos dos problemas: el coste y el tamaño. El primero problema, el coste, es que normalmente es un precio elevado porque aunque salga más barato que buscar una por ahí y comprarla, contando con que la encontremos porque cada vez escasean más, siempre es un coste conseguir todo el material y luego que seamos manitas para montarlo y preparar el pc con nuestro emulador. El segundo problema posiblemente es incluso peor que el otro, el espacio. Hoy en día no contamos con grandes cocheras ni muchos menos con suficiente espacio para dejar la maquina y en casa muchas veces es prácticamente imposible encontrarle un sitio para colocarla. Pues esto dos problemas los han solventado en MataMarcianos.es

>>

Mata Marcianos

Esta empresa con sede en Málaga ha diseñado una maquina recreativas con un tamaño mucho más cómodo y con unos bonitos y originales diseños que quedarán perfecto en cualquier lugar de nuestra casa. Ahora podremos jugar a todos los juegos de antaño que nos gustaban y además guardar después la maquina en un armario o estantería, eso si no preferimos dejarla a la vista para que la vean nuestros amigos. Los precios de estas maquinas rondarán entre los 120 y los 330 euros, todo dependiendo de que queramos que incluya.

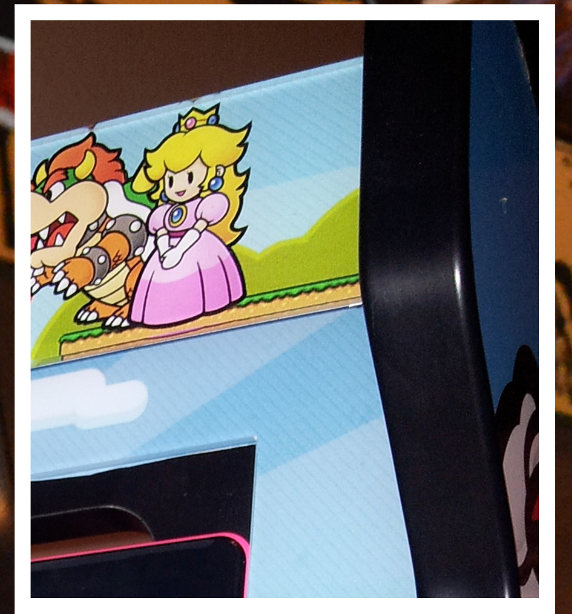


EL MUEBLE



El mueble será lo que le de más o menos atractivo a nuestra maquina personalizada. En la web podéis contar con diseños ya integrados en la elección de la consola como: Asteroids, Capitán América, Doraemon, Mario Kart, Ghost'n Goblins, e incluso alguna que otra más peculiar de juegos indies como la de Maldita Castilla. Si optáis por crear vuestro propio diseño las posibilidades pueden ser infinitas porque en la web podréis descargar las plantillas de Lateral derecho, Lateral izquierdo, Panel de control CPO, Marquesina superior, o Bezel embellecedor en PSD para que creéis el diseño que os gusta y sin ningún compromiso podréis ver en la web como ha quedado antes de hacer el pedido.

El acabado de cada detalle es simplemente perfecto, tenemos parte del vinilo protegido por metraquilato, y los laterales aunque no vienen protegidos no tienen problema porque no se

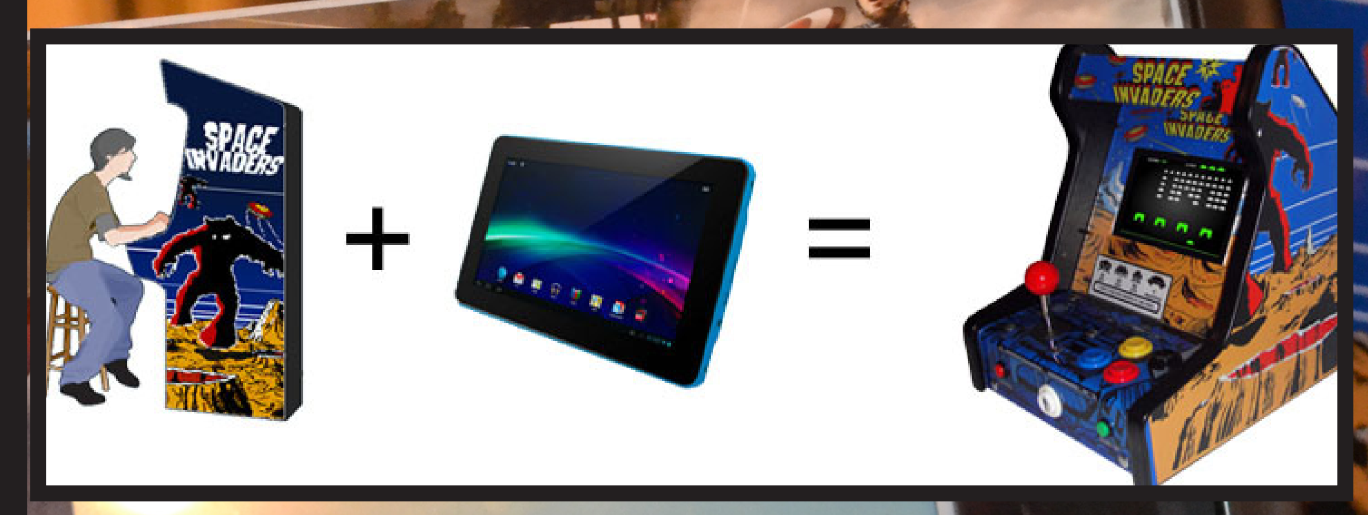




tiene tanto contacto con ellos como puede ser la parte de los botones. Los botones y el joystick son los perfectos, eso de darle a los botoncitos y escuchar el crujido es algo que te anima a jugar más y que consigue lo que buscamos sobre todo, la simulación o este caso realidad de jugar a una máquina recreativa de antaño.

También veo oportuno indicar que han pensado en todo, y ya que la maquina es tan manejable y tan fácil de llevar a cualquier lugar por su reducido tamaño, el mueble cuenta con un asidero en la parte trasera para que con una sola mano podamos llevarla sin problema y de una manera cómoda y sencilla.

Los modelos que tenemos de muebles que podemos elegir además de los personalizados son de 4 o 6 botones, todo dependerá de los específicos que queramos ser en algunos juegos, como los de lucha, porque en casi todos nos bastará con tan solo dos botones aunque nunca se sabe a que terminaremos jugando por lo que la de 4 botones es una muy buena opción.





EMULADORES



Llegamos al apartado importante, el que muchos estáis esperando. Lo primero es decir que MataMarcianos nos recomienda MAME4droid (0.37b5), ya que es un emular totalmente gratuito y funciona a la perfección en la Tablet. El programa no vendrá descargado en la Tablet pero en su web te viene una completa y perfecta descripción de como descargarlo y configurarlo para que funcione sin ningún problema, e incluso incluyen una lista de casi los 2000 juegos de este emulador que funcionan bien.

Nosotros hemos querido llegar más lejos y además de probar este emulador hemos probado algunos otros emuladores gratuitos que también podréis descargar desde la Play Store de Google. En cada emulador os pondremos unos cuantos juegos que hemos probado y que funciona sin problemas.

MAME4DROID (0.37B5)

Todos los juegos sin problema. Se adaptan perfectamente los botones y el movimiento del joystick para todos dando una perfecta jugabilidad y una diversión sin límites. Es el emulador más completo y la maquina no nos defrauda a la hora de jugar a cualquier de ellos. Juegos probados: ghost and goblins, Cadillac's and dinosaurs, puzzle bobble, metal slug, Golden Axe, Tetris, Snow Bros, Final Fight, Toki y Caveman Ninja.





SUPERGNES

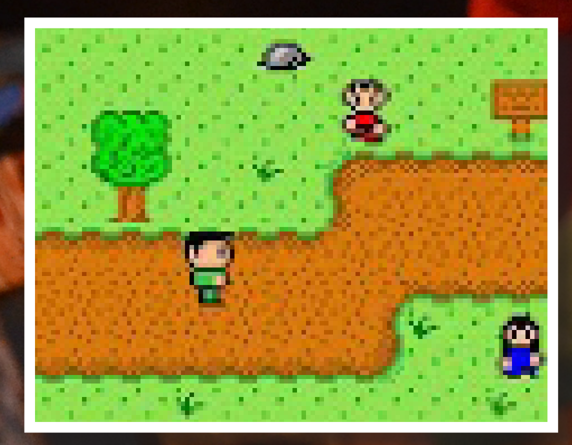
Una vez configuras los botones (de este, y los siguientes emuladores ya no hay una guía pero no resultará muy difícil configurar los botones y quitar que se muestren los botones táctiles de la pantalla) casi todos los juegos te irán sin problemas. En algunos menús dentro de algunos juegos será un poco tediosos conseguir moverse e incluso no lo conseguirás a veces pero con esa excepción y contando con que hay también cientos de juegos eso no será un problema. Juegos probados: Aladdin, Super Mario AllStar, etc.





MOBILE GAMEBOY

Este emulador no es de nuestros preferidos, no porque vaya bien o mal, sino porque son juegos de la gameboy color pero bastantes simplones pero hay que decir que van muy bien en la Tablet. Nosotros hemos realizado las pruebas con Crazy Zone, Egg Racer, Little Fantasy, Puzzle X y Jey Pak DX.



JOHN GBA LITE

Un muy buen emulador cargado de juegos, funciona tan bien como MAME4droid. La respuesta de los botones y del joystick es perfecta. Y se puede jugar a los juegos sin tiempo de espera, lentitud ni tirones. Si no fuera porque Mame trae tantos juegos y tantas opciones de configuración os recomendaríamos este emulador como mejor candidato. Juegos probados: Crash Bandicoot 2, Mario Kart, The Legend of Zelda The Minish Cap y Mario Tennis Power Tour.

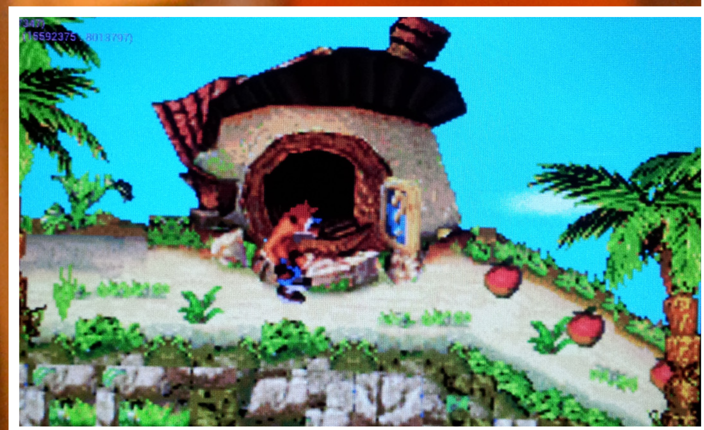


PSPSPP

Este emulador como bien es de suponer es de PSP. La configuración de los botones es bastante sencilla aunque no quedamos sin botones físicos para configurar todo. Hemos realizado la prueba con algunos juegos como Toy Story y Age of Zombies. Estos juegos ya necesitan más RAM y la verdad es que cuesta muchísimos jugarlos, e incluso en alguna ocasión la Tablet se ha quedado congelada sin posibilidad de hacer nada y algunas veces no responde bien a el movimiento del personaje.



TABLET





Si echáis un ojo en la web podréis ver que a la hora de comprar la maquina tendréis para elegir 3 tipos distintos de Tablet aunque siempre podréis usar la vuestra si ya tenéis una. En la web podréis elegir tablet 7'' (16:9), tablet 8'' (4:3) y tablet de 10'' (4:3). Si no queréis ninguna de ellas siempre podéis indicarle cual es la vuestra y os pueden adaptar el mueble para ella, aunque también cuenta con un soporte que nosotros mismo podremos mover para colocar a la altura que queramos nuestra Tablet dentro del mueble.

Nosotros hemos probado la Tablet de 7''. Nada más cogerla nos sorprendió algunos detalles como el logotipo, que es una nave espacial, totalmente acorde con las máquinas y el lugar de fabricación. Hecha en Marte. Diseñada en Plutón.

La Tablet funciona perfectamente con los distintos emuladores y juegos que hemos probado aunque eso ya lo hemos comentado uno a uno en el apartado de Emuladores aunque no intentéis usar la Tablet para otros cosas porque el procesador es muy limitado, pero hay que tener en cuenta que tanto el diseñador de la maquina como el creador de la Tablet lo han orientado para que cumpla con su fin principal que es el de jugar a los emuladores.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Procesador CORTEX A-8 1GHz + MALI 400
OS: Android 4.0 Ice Cream Sandwich
Resolución 800 x 480 px.
Almacenamiento interno 4GB
512 MB DDR III
Wifi 802.11
USB: 1 x Micro USB 2.0
Soporta tarjetas MicroSD hasta de 32GB (no incluye ninguna)
Altavoz + Salida de audio 3,5mm + Mic.
Camara frontal
Peso: 310 g.
Tamaño: 189 x 117.9 x 11.5 mm
Batería de Litio: 2600 mAh



ENTREVISTA



MANUEL POLO

Para completar este reportaje hemos conseguido conocer al idealista de estas maquinitas, Manuel Polo y a su equipo. Unas personas muy agradables que le damos las gracias por todas las facilidades para haber hecho posible este reportaje y que finalmente nos ha contestado también a una entrevista.

PARA COMENZAR LA ENTREVISTA NOS GUSTARÍA QUE LES CONTARAS A LOS LECTORES DE CREATIVE FUTURE ¿QUIÉN ES MANUEL POLO? PORQUE, ¿QUIÉN MEJOR PARA CONTARLO QUE TÚ MISMO?

Soy un aficionado a los videojuegos arcade que se diseñó una maquinita que cupiese en su casa para uso personal, pero al final no paraba de hacer réplicas para los amigos. Dos de estos amigos me animaron (Alberto y Migue, grandes amigos y ahora también socios) y se metieron en el barro para montar la empresa, y aquí estamos, disfrutando más de la gente que estamos conociendo que del negocio en sí, aunque tampoco nos podemos quejar.

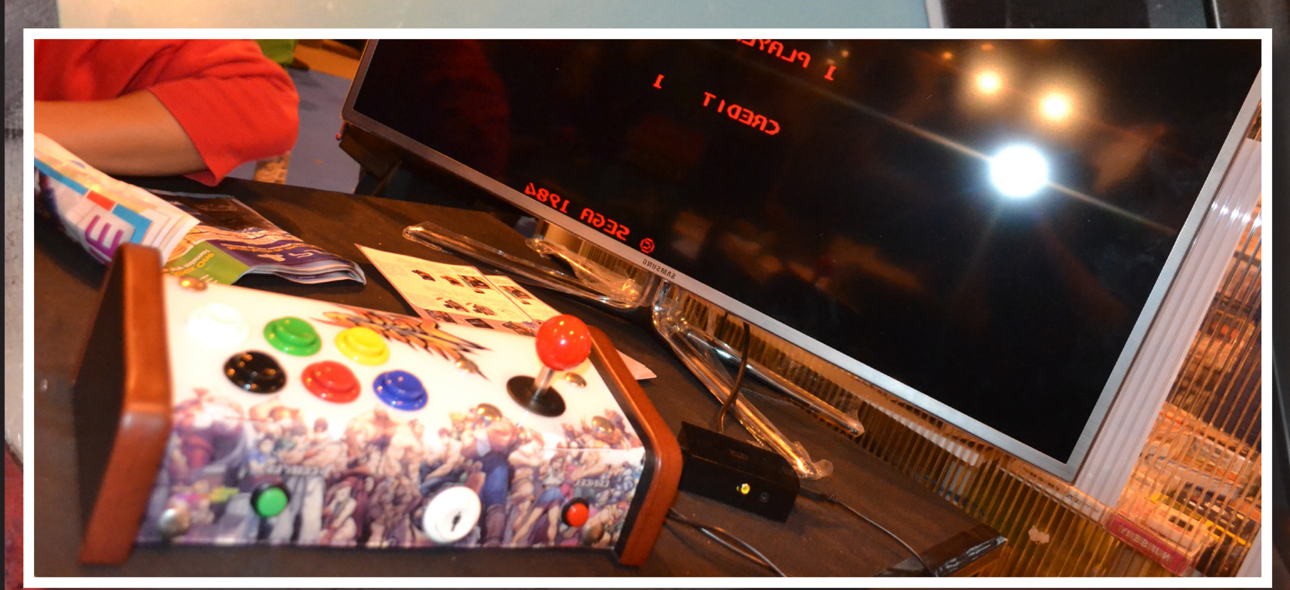
PIENSO QUE ESTA PREGUNTA ES CLAVE Y ES LA MÁS IMPORTANTE DE TODAS. ¿DE DÓNDE SURGIÓ LA IDEA DE CREAR MATAMARCIANOS? ¿QUÉ FUE LO MÁS DIFÍCIL EN EL COMIENZO DE ESTE ORIGINAL PROYECTO?

Hace unos años, cuando se presentó el iPad, surgió una noticia fake sobre un proyecto de mini maquinita basado en iPad, que de hecho luego prosperó en el actual iCade. La idea era genial, pero nos dejó con la miel en los labios, por lo que pensamos en rediseñar una de las mini maquinitas que ya hacíamos para PC, pero para formato Android, que era mucho más versátil en software, y fabricarla con unos materiales más "nobles" y auténticos. Lo más difícil fue sin duda el camino hasta conseguir un precio ajustado, mediante la depuración de la fabricación y los materiales, pero sin dejar de tener calidad en el acabado.

>>

EN VUESTRA WEB (HTTP://WWW.MATAMARCIANOS.ES/) SE PUEDEN VER TODOS LOS MODELOS QUE TENÉIS, PODEMOS ELEGIR DESDE MAQUINAS CON 4 BOTONES CON DISEÑOS YA PREDISEÑADOS HASTA MÁQUINAS DE 6 BOTONES CON DISEÑOS ELEGIDOS POR EL CONSUMIDOR. ¿CUÁNTOS MODELOS ESTÁNDAR HAY DISPONIBLES EN ESTE MOMENTO PARA LA GENTE? Y YA PUESTO, ¿CUÁL ES EL MÁS ORIGINAL QUE HABÉIS MONTADO?

Ahora mismo tenemos dos tamaños como comentas; el de 4 botones, tan sólo para tablets de 7'', y el de 6 botones, que ya permite tablets desde 7'' a 10''. Aparte del tamaño, tenemos actualmente 16 decoraciones gratuitas y vamos a incluir todos los diseños que nos aporten los clientes, que son verdaderos artistas en muchos casos. En cuanto a diseño original, recuerdo especialmente uno basado en el Knight Lore de Spectrum... imagínate decorar todas las zonas cuando sólo disponíamos de la imagen de la portada del casette, pero al final quedó genial.





CREATIVE FUTURE tu revista de videojuegos

- > Reportajes
- > Analisis
- > Especiales
- > Curiosidades
- > Noticias

NUESTROS LOGROS

:: Más de 4 años contigo

:: Alcanzadas las 300.000 lecturas en nuestro aniversario

:: Superadas las 2 millones de lecturas

DESCUBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

SABEMOS QUE MATAMARCIANOS NO TIENE LÍMITE Y NO SOLO OS HABÉIS CONFORMADO CON CREAR UNA MINI MÁQUINAS RECREATIVAS CON TABLET, ¿PUEDES CONTARNOS CUALES SON LOS NUEVOS PROYECTOS QUE ACTUALMENTE TENÉIS ENTRE MANOS?

Estamos especialmente interesados en lanzar el mando adicional para conectar a la maquinita, ya que nos lo solicitan continuamente. No irá directamente en el mismo mueble, sino que será un accesorio que se podrá usar incluso en otros dispositivos, como consolas, PC's... También vamos a sacar un matamarcianosTV, que será este mismo panel de control autónomo, con conexión a la televisión por HDMI, para aquellos que le guste jugar a lo grande. Por último, vamos a permitir personalizaciones físicas en el mueble, como la opción con pantalla VGA, altavoces adicionales, luz led en la marquesina, embellecedores verticales... Después de Navidad esperamos lanzar todos estos proyectos y adds-on.

¿OS HABÉIS PLANTEADO CREAR MAQUINAS TAMBIÉN PARA MÓVILES?

Pues sí, estamos con las pruebas finales, pero es sorprendente el resultado. El secreto es una lente de Fresnel (una lupa plana, en resumidas cuentas) en el embellecedor, pero aun hay que depurar algunos aspectos. El efecto es más retro si cabe, pero hay que evitar la entrada de luz en el mueble, sin perder la posibilidad de uso con otros dispositivos. Pero ya está casi, casi...

PARA FINALIZAR CON LA ENTREVISTA, ¿QUÉ LES DIRÍAIS LA GENTE QUE AUN NO HAN PROBADO UNA MAQUINA DE MATAMARCIANOS?

Les remitiría directamente a los que ya disfrutan de una de ellas, porque nos llaman mucho para felicitarnos. Aparte de la sensación de nostalgia que intentamos imprimir en el acabado, el hecho de estar basada en un tablet hace que cada día surjan nuevos juegos y emuladores compatibles. No sólo podrán disfrutar de los arcade, también de MegaDrive, Nintendo, Atari, incluso Spectrum. La comunidad de aficionados al mundo retro es muy activa, y nos sentimos abrumados por las ideas que nos mandan. En definitiva, creemos que es una estupenda oportunidad para todos los aficionados a los videojuegos que no podría ni plantearse tener un arcade de salón en su casa.

FINALMENTE OS DEJAMOS EL ENLACE A LA WEB DE HTTP://MATAMARCIANOS.ES/ Y DOS CÓDIGOS QUE PODRÉIS USAR PARA QUE OS HAGAN UN DESCUENTO CUANDO COMPRÉIS UNA MAQUINITA:

“CREATIVEFUTURE” (SIN COMILLAS Y RESPETANDO MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS) PARA QUE OS DESCUENTEN 10 EUROS EN CUALQUIER MAQUINA.

“+CREATIVEFUTURE” SERÁ OTRO CUPÓN DE DESCUENTO DE 10€ ACUMULABLE AL ANTERIOR, PERO SÓLO PARA PEDIDOS DE MUEBLES DE 6 BOTONES O PACKS DE MUEBLE DE 6 BOTONES + TABLET

TAN SÓLO UNA NOTA, Y ES QUE ES NECESARIO ESTAR REGISTRADO (EN MATAMARCIANOS)

Y HABER RELLENADO LA INFORMACIÓN DE ENTREGA PARA QUE SE APLIQUE EL CÓDIGO.

CURIOSIDADES

Continuamos con el recopilatorio de las mejores curiosidades publicadas ¡Esperemos que os gusten!

UN FUTURO SIN PILAS NI BATERÍAS

Estos cascos pueden que sean los primeros de una nueva ge-neración que está por llegar. Son unos cascos solares, sin pilas, ni baterías ni cables. Usan la energía solar para entrar en funcionamiento y se comunican con otros aparatos, a donde queramos conectarlos, mediante bluetooth.



¡ASUSTA A TUS VECINOS CON ESTA LÁMPARA!

Esta es una original y a la vez repulsiva lámpara diseñada por Daniel Ritthanondh. Es de construcción casera, por lo que no podremos comprarla en ningún sitio, pero con un acabado y un diseño... podemos que decir que realmente único. Como supondréis el diseño y la idea está basada en una criatura de un conocido shooter... Half-Life.



CUATRO VASOS DE CHUPITO PARA LOS FANS DE SONIC



Os traemos una colección de vasos para chupitos ambientados en el erizo más rápido de la historia del videojuego, Sonic. Los pequeños vasitos son de color azul, color predominante de nuestro héroe, ya que su piel es de color azul, aunque en algunas versiones del juego cambie a amarillo. Hay cuatro modelos distintos en el pack y cada uno con un gesto de cara distinto, bueno no son gran cosa pero si muy bonitos y los hemos encontrado por 13 dólares.

PS VITA HA SIDO DISEÑADA POR LA MISMA PERSONA QUE CREÓ EL PRIMER WALKMAN



Todos conocemos la PS Vita, pero aquí tenéis un dato curioso. Takashi Sogabe, un más que respetable diseñador que lleva trabajando desde hace 27 años en Sony, ha sido el diseñador de esta consola pero también diseño en su día algo que mucha de la juventud ya no conoce pero que seguro que todas las generaciones de los años 80 para atrás aun tienen uno en su casa. Esta persona fue la creadora del Walkman.

LEGO Y STAR WARS SE UNEN PARA LANZAR UN R2-D2FELPUDO



En otros números de la revista os trajimos otras reconstrucciones de LEGO como por ejemplo el casco de Halo en CF15. Esta vez traemos una reproducción a escala o casi a tamaño real del robótico personaje de la saga Star Wars, R2D2. Además de ser una obra maestra, tiene algunos detalles que harán que te guste aun mas como que su cabeza es rotatoria, un panel frontal que puedes para encontrar la llave maestra que usaba R2D2 para abrir todas las puertas y una pata retráctil.



ASSASSIN'S CREED IV NOS LLEVA A UN MUNDO DE PIRATAS TOTALMENTE CUIDADO Y HERMOSO QUE NOS ATRAPARÁ EN SUS MARES

El primer juegos de la saga Assassin's Creed en las consolas de nueva generación. Es el momento de zarpar

Hace unos meses publicamos el análisis de Assassin's Creed IV Black Flag para consolas de la anterior generación, y ahora es la hora de hacerlo para las consolas de nueva generación: PlayStation 4 y Xbox One.

Hemos hecho uso del análisis que ya teníamos añadiéndole la mejoras y novedades que incluye en estas plataforma de manera que la gente que ya leyó el anterior puede darle un repaso a lo que encontrábamos en él, y para los que estén pensando comprarlo para una consola de next gen no tendrá que volver atrás para enterarse de lo que



falta, aunque hay que decir que el son pocas las mejorar que encontraremos.

Nos ponen en las manos de Edward Kenway, un hombre que decide cambiar su vida convirtiéndose en pirata, pero a la vez metiéndose en una trama que esconde muchos secretos. El argumento cumple expectativas y tiene lo ideal para ir enganchándote. Todo parece muy simple pero cada personaje es único y es lo que hace que todo vaya cambiando en el transcurso del tiempo.

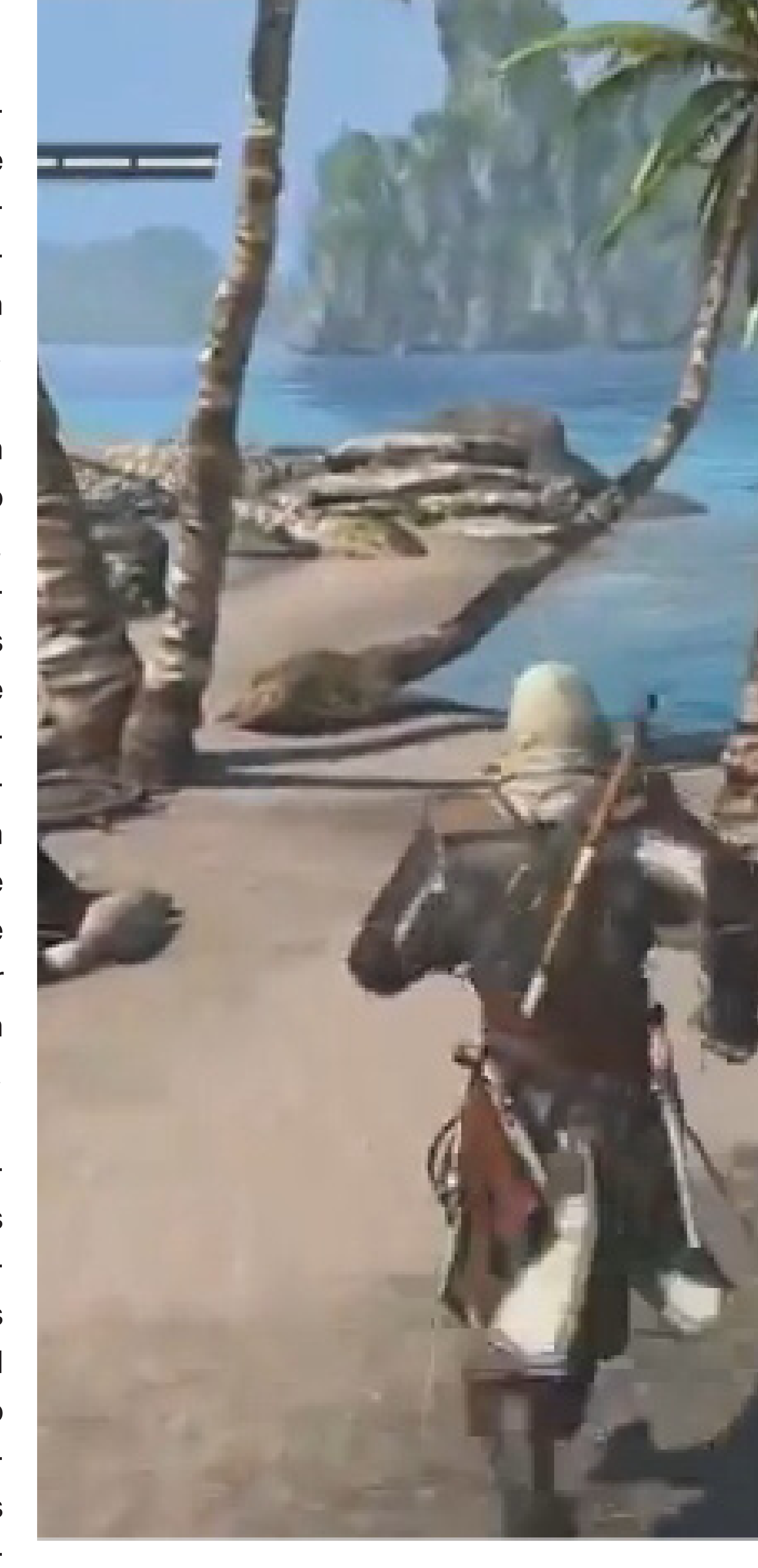
Un protagonista con un carisma que no tiene nada que envidiar y que pone alto el puesto dentro de los asesinos vistos.

Nos sumergimos en un increíble y bonito mundo donde con nuestro barco podremos ir viajando por los amplios mares y descubriendo nuevas islas, repletas de vegetación y de animales como si de verdad estuviésemos allí. Por si fuera poco mientras vayamos viajando y moviéndonos nos veremos afectados por el cambio

climatológico en el que un día soleado puede convertirse en un día de lluvia y truenos que nos puede pillar en pleno mar dificultando nuestras maniobras, de este modo la experiencia se hace mucho mayor.

Jugablemente los movimientos en el combate han mejorado un poco respecto a otros Assassin's Creed, pero sin muchos cambios, estaremos ante un sistema que ya es conocido por los seguidores de la saga y en parte es muy buena noticia porque los que ya hemos jugado estamos adaptados a una serie de combinaciones que no nos suponen problema y que por lo tanto nos podremos centrar más en la historia y el entorno, sin perder tiempo con los controles.

La caza no falta en esta nueva entrega, al igual que en Assassin's Creed 3, aunque esta vez nos servirá para poder mejorar nuestros accesorios o habilidades, como el aumento de la salud. Dependiendo de los retos que vayamos superando y de lo que hagamos iremos desbloqueando cosas para la historia y el multijugador. Uplay nos beneficiará también de cosas, de este modo nos vemos recompensados en muchos momentos de nuestras acciones. Las atalayas y los fragmentos del animus no pueden faltar ya que es un elemento esencial de Assassin's Creed, incorporando mapas del tesoro, misiones secundarias y un gran cantidad de lugares que harán que vivamos una historia con detalles y larga.





Dentro de nuestro barco tendremos la disponibilidad de poder mejorarlo, algo que será muy importante para enfrentarnos a otros barcos, no os molestéis en llegar a sitios difíciles ni de intentar atacar a todo el mundo desde el comienzo porque os encontrareis en más de un apuro. El mundo de los piratas está muy bien implementado donde los barcos tienen un importante papel. También contaremos con un minijuego en el que podremos enviar los barcos que vayamos consiguiendo a misiones para obtener dinero y recursos, a su vez podemos ayudar a los barcos de nuestros amigos. De este modo se convierte en un minijuego interesante. Además el atacar a otros barcos enemigos será esencial para obtener recursos (madera, ron…) para mejorar nuestro barco. Consiguiendo además miembros para nuestra tripulación que nos servirán para los atracos a otros barcos.

Un añadido en la versión para PlayStation 4 es contamos con un trozo más de historia, aunque esta ver la protagonista será Avelina, conocida en la saga por ser el personaje principal en Assassin's Creed III Liberation para PlayStation Vita. Jugaremos una historia paralela a la que vemos en Assassin's Creed IV Black Flag. Nos vamos al apartado gráfico, todos los detalles están muy cuidados, mostrándonos un trabajo de calidad en un nuevo ambiente entre piratas. Cuevas secretas, lugares en el fondo del mar por descubrir, ballenas que aparecerán mientras naveguemos… Una gran cantidad de elementos que hacen mucho mejor la experiencia en esta aventura. El motor gráfico que se usan en estas plataformas es el mismo por lo que no



EDWARD KENWAY NOS ESPERA PARA UNA AVENTURA APASIONANTE

veremos muchos cambios en los escenarios y personajes aunque si habrá algunas diferencias importantes en las texturas. Si realmente queréis notar diferencias solo tendréis que mirar los paisajes o los detalles más pequeños como el movimiento de las hojas, aunque lo realmente increíble ahora será el mar. Como es un juego de piratas sabéis que vamos a tener mar de sobra, pues ahora será todo un placer observar el movimiento de las olas en el agua, lo que tengáis la posibilidad de verlo en las dos plataformas os daréis cuenta de este gran cambio.

Y como no puede faltar desde hace tiempo, Assassin's Creed IV: Black Flag cuenta con un multijugador. Respecto a otros ha vivido una imagen de desarro-

PLATAFORMAS: PS4, XBO

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

DESARROLLADORA: UBISOFT



NOTA 9.1

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

HISTORIA	8.9
GRAFICOS	9.1
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	
TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

llo a su favor. La manada de lobos ha sido mejorada, no solo cuenta con la misión de ir encontrando a los blancos y matarlos, si no que se abrirán poco a poco nuevas pruebas como defender cofres. Game Lab un nuevo modo que nos permite crear nuestra experiencia de juego y jugar a las creaciones de los demás. La capacidad de personalización de los personajes ha sido mejorada y tenemos mayor posibilidades, y ahora en la nueva generación se agiliza la búsqueda de partida y el tiempo es carga se ve claramente reducido.

A nuestra disposición tenemos la oportunidad de crear nuestro propio clan y de retar a otros clanes, un añadido que agradecerán muchos. Incluso las habilidades han sido modificadas y algunas nuevas han aparecido.

El multijugador ha vivido un cambio a bien con unos mapas muy bonitos y aprovechados y mejoras respecto a la jugabilidad pero que sigue pecando de sus servidores.

Una traducción completamente en español con unas voces muy bien elegidas; y una banda sonora que encaja a la perfección con el mundo que se nos presenta ante nuestros ojos deleitándonos con grandes melodías.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed IV: Black Flag ha logrado superar las expectativas dando calidad y demostrando que aunque se ha convertido desde hace tiempo en una saga anual puede seguir ofreciendo nuevas experiencias que nos harán vivir una gran aventura. El mejor modo de verlo es jugarlo uno mismo.



LA CALIDAD GRÁFICA DE GRAN TURISMO 6 ES ABRUMADORA

Regresa el mejor simulador de conducción de PlayStation, Gran Turismo 6, justo a tiempo para despedir esta generación por la puerta grande

Polyphony Digital, la desarrolladora de SONY Computer Entertainment y de SCE Worlwide Studios es la encargada (como siempre) de crear este gran juego de simulación ya que son los padres de la saga. Como ya es sabido por todos, esta desarrolladora no se dedica a sacar un juego al año, como hacen la gran mayoría, sino que se especializan en un juego en concreto y hasta que no lo tienen perfecto, no paran. Eso es algo de agradecer ya que lo importante no tiene que ser la cantidad de juegos que se realicen sino la calidad que estos tengan.

Para lo que no lo sepan, Gran Turismo 6 será exclusivo de PlayStation 3 aunque ya tenemos la nueva generación de plataformas pegando fuerte, más de uno hubiera deseado verlo y jugarlo en PlayStation 4 pero vamos a tener que esperar un poco más para ello.



En cuanto a circuitos, contaremos con 33 localidades entre las que se encuentra Andalucía. En estas localidades encontraremos 71 trazados distintos en total, donde 19 de estos, son totalmente nuevos. El resto de circuitos son bastante conocidos como puede ser el trazado de Silverstone. Algunos de los circuitos que tendremos opción de probar serán: Willow Springs, Goodwood Hillclimb, Brands Hatch Grand Prix, Daytona International, Indianapolis Motor, Twin Ring Motegi además de los conocidos Silverstone National Circuit y Silverstone Grand Prix. Como circuitos españoles contaremos con Ascari (Circuito donde recorreremos la ciudad histórica de Ronda, ciudad situada en la serranía de Málaga), la planta energética de Gemasolar en Sevilla (Una enorme planta de energía solar) y la valenciana Ciudad de las Artes y las Ciencias.

Otra novedad que encontramos en el juego es que podremos crear nuestra propia escudería y contratar pilotos que corran por nosotros, además de poder modificar colores y choches a utilizar en la escudería. Modos de juego. Tendremos varios modos distintos aunque no todos estarán desbloqueados desde el inicio y cada uno contará con muchas opciones en su interior pero vamos poco a poco. Los tres modos que encontramos son Online, Arcade y Carrera. En el modo carrera necesitaremos ir sacándonos los distintos carnets para desbloquear nuevos submodos. En este modo comenzaremos desde el nivel Novato, hasta llegar al Super, pasando por Internacional B, Nacional B, Internacional A y Nacional A. En este modo nos harán probar todo tipo de vehículos, circuitos y carreras. Muy completo si



GRAN TURISMO CUMPLE 15 AÑOS

queremos ver todo el potencial del juego. En el modo Arcade tendremos inicialmente los dos modos desbloqueados: un jugador y varios jugadores. Una vez elijamos una de las dos opciones contaremos con tres opciones, hacer una carrera única en el que participaremos frente a otros adversarios controlados por la IA, Contrarreloj o prueba de derrapes. Entrando en ellas seguiremos bajando a nuevos submodos y opciones: circuitos mundiales, originales, urbanos y nieve/tierra. Y finalmente en el modo online contaremos con las Salas Online y los ya conocidos Eventos de temporada que se irán actualizando cada semana.

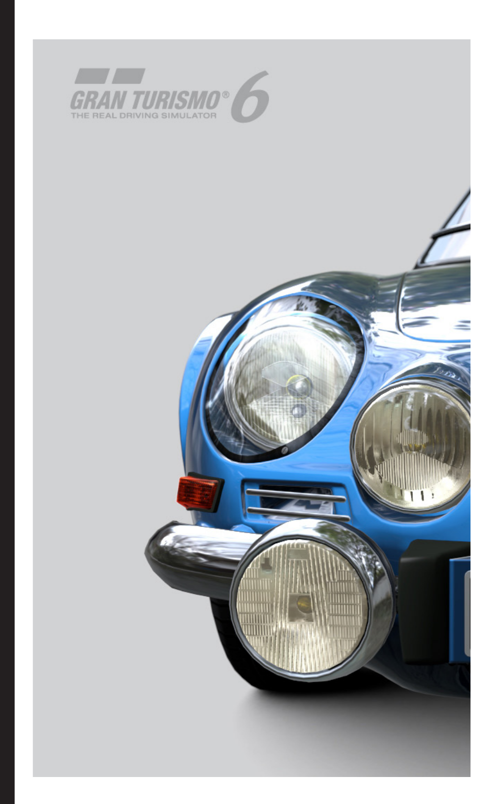
Tanto el diseño de los coches como el de los paisajes está muy cuidado, un gran trabajo por parte del equipo técnico he hecho que compitamos en circuitos que no tienen mucho que enviar a cuando los vemos en la tele. Posiblemente con alguna repetición si pilláis a algún amigo desprevenido que no sepa diferenciaros entre el juego y una carrera que sale por la tele.

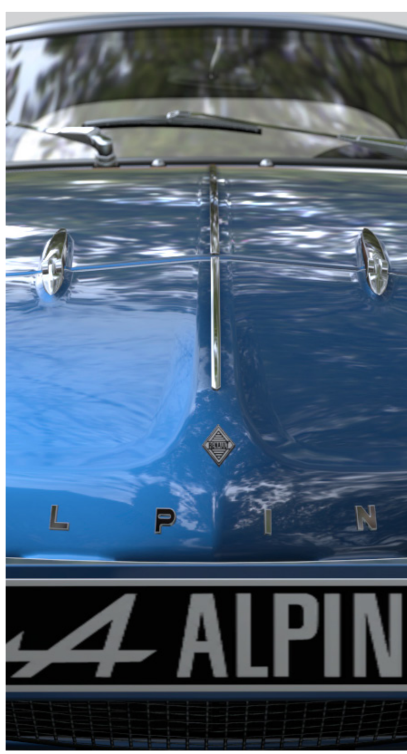
Los coches es el gran fuerte de este juego. Los verdaderos amantes de los vehículos dedicarán más tiempo a observar, modificar y revisar los coches que trae el juego que a competir o correr; y es que Polyphony

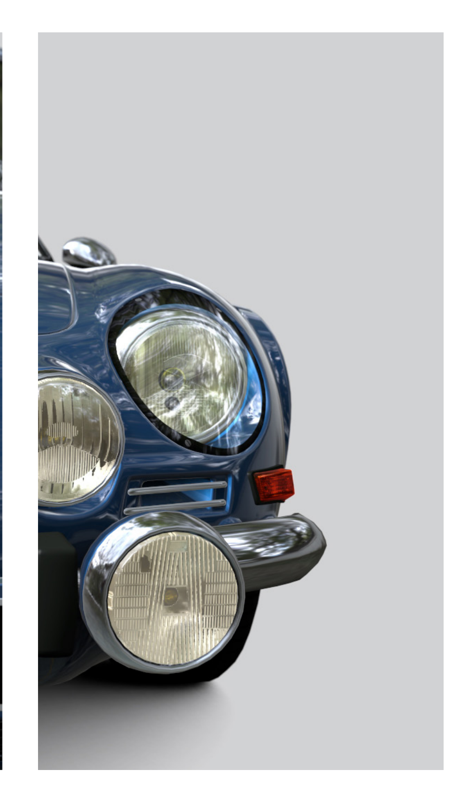




Digital nos muestra los datos reales de todos los coches y son ni pocos coches ni pocos datos los que encontramos. El juego cuenta con más de 1200 vehículos. Y ahora para estas personas que tienen que conocer que coches tendremos, ¿Qué tipos de coches trae el juego?







CLÁSICOS: coches deportivos pero con unos cuantos años encima como el BMW 507 del 57, el Ferrari Dino 246 del '71 o el Lotus Europa S.2 el 68.

SUPERCARS: Autenticas bestias del motor como Pagani Huayra de 2011, Ferrari FXX del 2007 o el Lamborguini Reventon del 2008.

DEPORTIVOS: Los deseados por todos, la velocidad será lo importante en estos coches. Como ejemplo tenemos Ford Mustang Boss 302 del 2013, el Cadillac CTS.V Coupe de 2011 o el KTM X-BOW R de 2012.

COMPETICIÓN: Coches diseñados para disfrutar de la experiencia de competir y para usar nuestra estrategia al volante como Audi R18 TDI de 2011, Mercedez-Benz SLS AMG GT3 de 2011 o el BMW Z4 GT3 de 2011.

AMERICAN MUSCLE: Coches que llenaron las calles americanas en la década de los 60. Algunos de ellos son Chevrolet Nova SS del 70, Pozzi MotorSports Camaro RS o el Plyomouth AAR Cuda 340 Six Barrel del 70.

FUTURISTA: una nueva generación de coches. Toyota Aqua S del 2011, Fisker EcoSport del 2012 y Tajima 2012 Monster Sport E-RUNNER Pikes Peak Special.

COMPACTOS Y MODERNOS: Coches pequeños pero matones. Alfa Romeo MiTo 1.4 Sport del 2009, Ford Focus ST del 2013 o Renault Sport Megane R.S. Trophy del 2011.

PLATAFORMAS: PS3

GENERO: CONDUCCION

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT.

DESARROLLADORA: POLYPHONY DIGITAL



NOTA
9.2

GRAN TURISMO 6

TRAYECTORIA	9.3
GRAFICOS	9.2
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10



REALIZADO POR EMILIO RUIZ

CORREREMOS EN MÁS DE 71 CIRCUITOS



Una de las grandes cualidades de GT es que tendremos competiciones muy distintas y cada una con sus características específicas. Podremos jugar carreras de Nascar o por ejemplo carreras con Kart.

El diseño de los coches ha sido mejorado respecto a la edición anterior aunque aún hay una cosa que echamos de menos para ser un simulador: los choques.

CONCLUSIÓN

Gran Turismo 6 es una enorme mejora respecto a su anterior. Aunque no veremos modos nuevos si contaremos con más coches y con un mejor diseño de cada uno pasando desde los brillos de la carrocería hasta el sonido real del motor. Más de 1200 coches y más de 70 carreras harán que disfrutemos muchísimo tanto de su modo offline como multijugador.



UN COD DE RAZA, FIEL A LOS SUYOS Y A LA ÚLTIMA DÉCADA

Cifras record de venta años tras año, título tras título, plataforma tras plataforma y ahora Call Of Duty ha llegado a PlayStation 4 y Xbox One ¿Se habrá notado el cambio?

Hace un par de números publicamos el análisis de Call of Duty para todas las plataformas menos las de nueva generación, y ahora toca la hora de hacerlo para las nuevas.

Hemos hecho uso del análisis que ya teníamos añadiéndole la mejoras y novedades que incluye en estas plataformas de manera que la gente que ya leyó el anterior puede darle un repaso a lo que encontrábamos en él, y para los que estén pensando comprarlo para una consola de next gen no tendrá que volver atrás para enterarse de lo que falta.

Diez años después de un acontecimiento devastador, el equilibrio de po-

der mundial y las fronteras nacionales han cambiado de manera permanente. Con la economía y el gobierno hechos trizas, el país ya no es una superpotencia y el que era un poderoso ejército está al borde del colapso. Respecto a lo que queda de las fuerzas de operaciones especiales, un misterioso grupo conocido como "Ghosts" está al frente de la lucha contra una nueva potencia mundial tecnológicamente superior.

¿Qué os parece la historia? ¿Pinta bien verdad? Pues es que vuelve el grande de los Shooters, y vuelve con muchas novedades, mas jugabilidad, opciones de personalización, cargadito de novedades que te van a permitir pasártelo en grande durante mucho tiempo. También cuenta con nuevos escenarios donde podremos movernos libremente en el entorno como por el espacio o debajo del mar.

Si empezamos a hablar del modo campaña, se siente que es un COD desde el primer momento, tenemos una gran historia y una tremenda ambientación.

Un buen motor gráfico, con gran velocidad, pero nada que no hubiéramos visto antes, aunque esto no significa que este apartado no sea muy bueno. Lo que si veremos mejor en las nuevas plataformas es una mejora considerable en las texturas y en los frames dando una mayor sensación de nitidez y unos movimientos más fluidos. Como ya vienen pasando en otros juegos PS4 usa la resolución 1080p mientras que en Xbox One vemos 720p reescalados a 1080p. Uno de los lugares donde más se nota la mejora de esto, como viene pasando en Assassin's Creed 4 Black Flag es en los efectos y reflejos del agua. Sin otras palabras podemos decir que son espectaculares, han llega a un nivel difícilmente mejorables.







Como siempre el juego está completamente doblado al Castellano, los diálogos están muy bien hechos y encajados, siempre manteniendo el nivel de calidad del doblaje español, en Ghosts hemos contado con el doblaje de Elena Anaya, que pondrá voz a Kyra Mosley una astronauta que se encuentra en la estación ODIN.

Los personajes tanto por su imagen como por su voz, tienen una gran personalidad, están bien recreados, con movimientos naturales y te proporcionan una inmersión en la historia mucho mejor. Cambiando de tercio, podemos ver nuevas opciones como la introducción de Riley, el perro del equipo, que podremos controlar o que solo nos acompañara y será un personaje activo dentro de las misiones, no siempre está con nosotros, nos acompaña en la proporción perfecta

para no cansarnos de ver como se tira al cuello de todos los enemigos. También podremos usarlo en las partidas multijugador una vez alcancemos una racha de cinco muertes sin morir nosotros. Esta entrega nos trae 11 modos de juego, el multijugador cuenta con 14 o 15 mapas dependiendo de la versión más los dlcs que se podrán comprar por separado o con el Season Pass donde nos ahorramos un buen pico.

Por supuesto el multijugador tiene siempre un gran peso y sobre todo en este tipo de juegos, tenemos a nuestra disposición diversos modos dentro del multijugador, que proporcionan una acción divertida e inmediata, podrás elegir todos los siguientes: Duelo por equipos, A tope (Cada vez que acabes con un enemigo se te concederán aptitudes extra, deberás encadenarlas para sobrevivir), Blitz (Debes marcar gol en la bandera enemiga, pero ojo, deberás defender tu portería también), Buscar y rescatar (Defender y destruir el objetivo, arrancar las chapas de ID a tus enemigos para que reaparezcan tus compañeros), Buscar y Destruir (Igual que el anterior pero sin reaparecer) ,Infectado (los jugadores eliminados quedaran infectados, acaba con todos o sobrevive para ganar), Baja confirmada (recoge la chapa del caído para confirmar su baja), Dominio (Controla las bandera y defiéndelas del enemigo), Cazado (Los jugadores tienen su equipo limitado y a medida que vayas tomando el control de zonas tu equipo mejorara), Contra todos, Táctica equipos, Guerra terrestre (Partidas con equipo, en duelo y dominio) y Foso ghosts (En este modo se incluye el mapa free fall exclusivo).



PREPÁRATE GHOST, LA FEDERACIÓN ESTÁ A LAS PUERTAS



PLATAFORMAS: XBO, PS4 | GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION | DESARROLLADORA: INFINITY WARD



REALIZADO POR ISA GARCIA



Elige el que más te guste y a jugar, como ves tienes muchos modos distintos para que no te falte entretenimiento ahora que se acerca el frio y nos vamos a tener en casa a jugar horas y horas. En las nuevas plataformas contamos ahora con partida de 18 jugadores donde antes éramos 12, sin duda esto se nota en el campo de batalla.

CONCLUSIÓN

Call of Duty Ghosts, sigue siendo lo que esperábamos, un titulo novedoso, con mejoras, pero que es fiel a su esencia, un shooter con el que llevamos 10 años disfrutando y que nos gusta tal y como es, acción rápida, espectacular, con una historia tremenda. Además en esta edición de Next Gen contamos con mejores gráficos, texturas más realistas y un modo multijugador ampliado de 12 a 18 jugadores.



NUEVOS SUPERHÉROES Y UNA DIVERTIDA AVENTURA PARA JUGAR

LEGO no se queda atrás y rápidamente da el salto a las consolas de nueva generación

En el número anterior publicamos el análisis de LEGO Marvel Super Heroes para PlayStation 3 y Xbox 360, y ahora toca la hora de hacerlo para las consolas de nueva generación.

Hemos hecho uso del análisis que ya teníamos añadiéndole la mejoras y novedades que incluye en estas plataforma de manera que la gente que ya leyó el anterior puede darle un repaso a lo que encontrábamos en él, y para los que estén pensando comprarlo para una consola de next gen no tendrá que volver atrás para enterarse de lo que falta, aunque hay que decir que son pocas las mejorar que encontraremos.

Comenzamos el juego viendo un corto pero intenso video de presentación donde queda clara la historia del juego, o al menos el comienzo porque no sabemos si habrá algún giro en la historia más adelante. El juego estará cargado de héroes y villanos pero en la presentación ya podemos ver entre otros a Ironman, Nick Furia y Hulk, por parte de los héroes, y villa-

nos como Doctor Muerte, Hombre de Arena y Abominación. El Doctor Muerte quiere crear un rayo llamado Rayo Mortal de la Muerte del Doctor Muerte, un nombre… bastante original, pero para ello necesita ladrillos cósmicos, así que nuestra misión será evitar que los consiga y que domine el mundo. Igualmente que en otros juegos de la saga, no podremos jugar solo el personaje que nos guste, si no que tendremos que ir intercambiando para probar todos y para pasar partes de los niveles que con otros personajes no podríamos. El comienzo como hemos dicho será con Hulk y Ironman, y aunque vayamos destrozando todo con Hulk necesitaremos la ayuda de Ironman para que destruya los objetos metálicos para seguir avanzando o para coger otros objetos y lanzárselos a los enemigos.






LEGO
MARVEL
SUPER HEROES
MARVEL
IRON MAN 3
IN THEATERS MAY 3
Facebook.com/IronMan
LEGO.COM/SUPERHEROES
© 2013 MARVEL www.marvel.com
MARVEL

Una vez os completéis los distintos niveles que trae el juego, que son más de 15 niveles, y que nos llevará aproximadamente unas ocho horas, podréis visitar el modo Libre, que es una ciudad, Manhattan donde podremos pasear a nuestro antojo por donde queramos. En ellas encontraremos muchos personajes y montón de cosas más. De todas formas el juego de primeras trae objetos coleccionables como los buzones que podremos destruirlos para conseguir cosas que harán que tengamos que darle alguna que otra vueltecilla de más a la historia, además que no se os olvide que tendréis algunas personas que estarán por ahí en los diferentes capítulos.

Con cada nivel completado tendremos acceso a nuevos personajes. Una vez hayamos jugado con uno de ellos en la historia lo iremos añadiendo a la lista de nuestros personajes desbloqueables que serán más de 100, así que tendréis juego para rato. Siempre gusta ir consiguiendo cosas cuando vamos avanzando en un juego. No faltarán los toques de humor con esas locas conversaciones que hará hincapié en la personalidad, aunque a veces un poco exagerada, de cada superhéroe. Veremos cómo cada superhéroe aunque se una con los demás para luchar tendrá sus propias historias. Y lo mejor es que contamos con un completo doblaje al castellano aunque la voz de algún que otro superhéroe no nos guste demasiado.




LEGO
MARVEL
SUPER HEROES
LEGO.com/SuperHeroes
PS3 PSVITA PS4 XBOX ONE XBOX 360 Wii U NINTENDO 3DS NINTENDO DS PC DVD
LEGO MARVEL SUPER HEROES software © 2013 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2013 The LEGO Group. TM & © 2013 MARVEL & Subs. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" and "PSVITA" are both trademarks of the same company. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. All rights reserved.
7
www.pegi.info
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s13)
MARVEL
LEGO video games

Si nos vamos al apartado gráfico podríamos que sin duda le ha sentado muy bien el cambio a la nueva generación. Ya nos gustaba el diseño y el colorido que encontrábamos en las anteriores plataformas pero ahora ha mejorado mucho, sobre todo añadiendo pequeños detalles que le dan un nuevo toque, como por ejemplo, a la hora de romper objetos. Cuando rompemos objetos ahora se dividirán estos en más trozos a lo que estábamos acostumbrados y tardarán algo más de tiempo en desaparecer. Algo parecido pasa con los personajes, enemigos y demás objetos que encontramos. Además de que haya subido la cantidad cada uno estará formado por más piezas lo que dará un toque más detallado de cada personaje. Si ya hacían falta demasiadas piezas para construir un enorme enemigo, ahora ya verás cuando lo destruyamos, como se va a poner todo.



EL SALTO A PS4 Y A XBOX ONE HA MEJORADO EL APARTADO GRÁFICO DEL JUEGO

PLATAFORMAS: XBO, PS4

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS.

DESARROLLADORA: TRAVELLER'S TALES

7
www.pegi.info

LEGO MARVEL SUPER HEROES

TRAYECTORIA	8.6
GRAFICOS	9.0
MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	10

NOTA
8.6



REALIZADO POR ISA GARCIA

CONCLUSIÓN

Call of Duty Ghosts, sigue siendo lo que esperábamos, un titulo novedoso, con mejoras, pero que es fiel a su esencia, un shooter con el que llevamos 10 años disfrutando y que nos gusta tal y como es, acción rápida, espectacular, con una historia tremenda. Además en esta edición de Next Gen contamos con mejores gráficos, texturas más realistas y un modo multijugador ampliado de 12 a 18 jugadores.



GRÁFICAMENTE CUMPLE CON TODAS LAS EXPECTATIVAS

Continua la saga de Killzone 30 años después del final de Killzone 3 con la misma esencia pero con mejores gráficos y una buena historia

La guerra entre los Vektan y los Helgast acabo con el Terracidio. Murieron mil millones con los incendios de petrusita que arrasaron la superficie Helghan. En los días posteriores a la incidencia se llegó a un acuerdo, gracias a que se negoció una tregua complicada. Se refugiaría a los supervivientes en otro mundo. La mitad de Vekta, el lugar de los culpables de la destrucción de Helghan fue entregado a los supervivientes y los Vektan que vivían ahí tuvieron que irse y lo llamaron New Helgast. Un gran comienzo para un gran juego, así comienza una intrigante historia llena de acción por la que tendremos que luchar por nuestra supervivencia.

Todo esto que hemos contado ocurre unos años después de lo ocurrido en Killzone 3, no os preocupéis los que no hayáis jugado al juego anterior porque no vamos a contar nada relacionado con el final de este. Comenzaremos siendo

un niño que junto con su padre intenta llegar a la zona segura, al otro lado del muro. Los mapas son muchos más amplios, ahora no estaremos tan 'orientados' en el camino que nos determinaban antes y además con gran aliciente y novedad, en las misiones tendremos que cumplir ciertos objetivos pero lo bueno es que el orden lo decidimos nosotros.

El juego nos deja nada más comenzarlo la sensación de estar jugando a uno más de la saga Killzone pero hay que decir que nos trae muchas sorpresas y mejoras que hacen que el juego tenga un gran atractivo.

¿Qué ventajas tiene que el juego sea exclusivo para PS4 y además que haya sido creado por una empresa interna? Lo primero es que llevaremos un robot que con el panel táctil del mando de PlayStation 4 podremos decirle que haga unas cosas u otras. Con él podremos atacar a los enemigos, defendernos con un escudo, piratear terminarles o usarlo para ayudarnos con el entorno en el que nos encontremos.





Escucharemos también parte de los sonidos a través de este lo que nos envolverá mejor en el juego pudiendo diferenciar de donde vienen unos sonidos y otros. Jugar mientras estamos instalando el juego también será un aliciente.

Otras funciones que encontremos, será el bueno uso de la cruceta. Con ella activaremos funciones como encontrar enemigos ocultos u orientarnos para saber a donde tenemos que ir en el siguiente punto de misión.

Gráficamente el juego es buenísimo. Aunque seguramente en los próximos meses veamos juegos que empiezan a mostrar el potencial de esta consola de momento Killzone Shadow Fall nos lleva hasta unos nuevos límites de



lo visto en las anteriores plataformas. Uno detalles impresionantes, unos acabados sorprendentes y unos amplios escenarios que nos dejarán atónitos. El modo multijugador incluye la Zona de Guerra donde podremos jugar en mapas hasta con 24 jugadores en los modos que ya conocemos como captura la bandera y todos contra todos. Contamos con diez mapas entre los que elegir, los cuales son enormes y no habrá problemas para encontrar sitios donde esconderse. Si 10 mapas nos parecen pocos, nosotros podremos crear otros y compartirlos con nuestros amigos.

Para completar solo decir que como guinda para el pastel tenemos el juego totalmente doblado al castellano, tanto el apartado sonoro como los subtítulos.


CREA TUS MAPAS MULTIJUGADOR Y DISFRUTA DE ELLOS CON HASTA 24 JUGADORES
KILLZONE
SHADOW FALL

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT.

DESARROLLADORA: GUERRILLA



NOTA

8.3

KILLZONE SHADOW FALL

TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	7.8
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	9.0



REALIZADO POR ISA GARCIA

CONCLUSIÓN

Killzone Shadow Fall es una gran elección para PlayStation 4. Un shooter que cumple con todas lo necesario además de mostrarnos unos gráficos que explotan claramente el nuevo potencial que tienen en sus manos con la nueva consola de PlayStation 4.



KNACK ES DIVERTIDO Y UNOS DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE PLATAFORMAS PARA LA NUEVA CONSOLA DE SONY

Knack llega con unos de los juegos exclusivos en el lanzamiento de PlayStation 4

Un juego que llamó mucho la atención en su presentación con la nueva consola de PlayStation 4 pasa a ser un imprescindible para disfrutar de ella. Knack es un juego de plataformas donde no nos aburrimos en ningún momento. El juego ha sido desarrollado por SCE Japan Studio creadora de otros juegos para Sony como Patapon 3, The Last Guardian, saga Ape Scape o LocoRoco.

Comenzamos con uno video que nos muestra el ataque de unos goblins a una fortaleza y lo primero que nos llama la atención ya en la historia es que los goblins como es normal atacan con arcos pero los defensores de la fortaleza van con sus gafas de sol y sus ametralladoras. La sorpresa será mayor cuando aparecen los orcos atacando también con tanques y destruyendo todo a su paso. Pasado ese pequeño video nos iremos al Laboratorio del Doctor Vargas donde un grupo de personas están analizando ese repentino ataque en los Riscos de las Tierras Altas que ha ocurrido dos días

atrás. Los goblins han avanzado más rápido de lo normal en lo que respecta a su armamentística y hay que encontrar su basa para evitar más ataques. Ryder, un famoso explorador, se ofrece como cabeza de la expedición. El Magnate industrial Viktor también ofrece su ayuda con los nuevos modelos de sus robots. Katrina, Jefa de seguridad de Viktor, como es de suponer apoya a su jefe para coger el dominio de la expedición.



Finalmente tras no mucha demora y apunto de elegir a los encargados de la expedición el Doctor Vargas muestra un pequeño juguete que ha creado: Knack. Que finalmente será un integrante más que imprescindible en la expedición.



Este punto ya cogeremos el control del mando para realizar un tutorial que nos mostrará parte del potencial de este personaje. Golpear, saltar, recuperar vida, golpes de energía a distancia,... Este carismático personaje está compuesto de restos de una civilización desconocida. Desde el comienzo veremos un juego plataformero con mucho colorido que en parte nos recordará a una gran saga de PlayStation: Ratchet and Clank. Todo lo mecánico en este mundo hace uso de este material de energía ilimitada como coches, aviones e incluso generadores. Cada vez que recogemos material nuestro amiguito irá aumentando de tamaño y cuenta con la habilidad de encoger cuando le haga falta para entrar en conductos u otros sitios estrechos.





Absorbiendo piedras solares aumentaremos nuestra energía y con ella podremos liberar esta energía de forma explosiva con una onda de choque o transformándose en una tormenta de reliquias. Durante el recorrido del juego iremos encontrando distintos tipos de piedras que además de aumentar nuestro tamaño nos darán nuevos tipos de poderes.

El juego contará con cincuenta fases dentro de los trece capítulos que componen el juego. Y durante los distintos niveles habrá objetos escondidos, unas cartas que nos harán la vida más fácil, esto hará que tengamos que jugar varias veces a la historia porque va a ser muy difícil que encontremos todo a la primera además de la gran novedad de poder intercambiar algunas de ellas con nuestros amigos de modo online.

La jugabilidad será sencilla y poco lo que tendremos que aprender para jugar, a veces puede resultar incluso monótono pero el juego nos animará mucho con el gran diseño y los detalles que incluye todo, porque usa muy bien el potencial que trae PlayStation 4. Añadimos también a su favor que podemos jugar en la misma consola con otro amigo.

COMO NOVEDAD TENDREMOS QUE INTERCAMBIAR CARTAS CON NUESTROS AMIGOS PARA COMPLETAR TODOS LOS OBJETOS



PLATAFORMAS: PS4	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENT.	DESARROLLADORA: SCE JAPAN STUDIO



KNACK

		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.3	MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	7.3	TRADUCCION	10



REALIZADO POR CRISTINA USERO

CONCLUSIÓN

Knack es un entretenido juego de plataformas con el cual podremos jugar unas cuantas horas explorando mapas, buscando objetos y con una no muy extensa variedad de ataques. Gráficamente es muy bueno y llega totalmente traducido al castellano.

UN ASESINO EN ORLANDES

En esta ocasión y aunque suene raro os traemos el análisis de un libro, pero es un tanto especial. Para empezar está disponible para móviles y tablets, y en segundo lugar, además de libro es videojuego, o más bien debería decir una aventura interactiva

Seguramente todos recordaréis que hace algunos años estuvieron en auge los libros interactivos. Aquellos que al final de cada página tenían frases como "Si quieres girar a la derecha pasa a la página 32 y si quieres girar a la izquierda pasa a la página 114". Pues este juego es del mismo estilo, solo que tiene más toques de rol y es más para adultos, pues tendremos nuestra ficha de personaje, realizaremos tiradas de dados para atacar y defender o tiradas de resistencia o aguante.

En la ciudad de Orlandes, los nobles están siendo sistemáticamente masacrados por un despiadado asesino que nadie es capaz de atrapar. Inmerso en una gran conspiración, tendrás que tomar las decisiones que puedan ponerte a salvo. ¿Serás capaz de encontrar al asesino que anda suelto por Orlandes antes de que sea demasiado tarde?

Esta historia ha sido escrita por S.P. Osborne y nos ofrece unas cuantas horas de entretenimiento, pues como cada decisión que tomemos afecta al desarrollo, si queremos leerlo completamente tendremos que jugarlo bastantes veces. Además recibirán varias recompensas aquellos osados que les guste explorar

a fondo todos los aspectos de la historia ya que cuenta incluso con logros.

Además tendremos un apartado de extras que contendrá información sobre Orlances, como la Historia y Geografía, los pueblos y ciudades o las criaturas, monstruos y vida salvaje. También tendremos un mapa interactivo del mundo que se irá actualizando y las reglas de la aventura.

En las opciones dentro del libro podremos cambiar tanto el tamaño como el estilo de la fuente, el tipo de tirada y los efectos de sonido. Las opciones accesibles desde el menú principal además nos permitirán reiniciar el libro, cambiar el idioma y bloquear la rotación de pantalla. Además durante la aventura tendremos acceso en cualquier momento a la hoja de personaje, así como las opciones de lectura libre y volver atrás. También podremos agregar un marcador para facilitar volver a ese punto de la historia sin tener que jugar todo lo anterior, o simplemente si estamos dudosos con una decisión y nos apetece ver más tarde que pasaría si hubiéramos tomado el otro camino.

La interfaz es muy sencilla, pero no quiere decir que nos vaya a faltar nada, sino que todo lo tendremos muy a mano. Además tiene detalles curiosos como durante las tiradas de dados. En ese momento si movemos el teléfono, los dados saltaran moviéndose otra vez dándonos la sensación de que realmente somos nosotros los que estamos haciendo la tirada.




ANÁLISIS
Menú Principal
Northlands
Durath Tor
Montes del Oscuras
Golfo des Puñales
Harnak Tor
Harnak Fjall
Drymar
Dryborg
The Emery Lands
Orlandes
Montes del Fuego
Kusk
Nurroth
Lands of Brachir
Falavia
Marborn
Moeras
Tundra
Miramar
Orlandes City
Isla des Misticos
Tezombia
Nophukar
Un Asesino en Orlandes
Tras cargar contra el hombre más grande, te las arreglas para derribarlo lejos de su víctima. Cae dolorosamente contra una pared de ladrillo, dándote tiempo para tomar una posición defensiva frente al joven noble.
Con un ru… ioso, el hombre más alto se eleva sobre sus pies, se … ta y centra su mirada en ti. Sus dientes brillan con malicia bajo la luz de la linterna y la sangre que mana de una herida que tiene sobre un ojo le hace aún más amenazante. Te das cuenta de que se le ha caído la daga y salta hacia ti sin armas.
Ahora de… CHAR! Mientras luchas, el joven aristócrata se esconde detrás de un palé de madera, usándolo como escudo improvisado.
Axel
VID EF ATQ DEF
33 11 2 2
Matón (herido)
VID ATQ DEF
2 1 1
Un Asesino en Orlandes
Corres hacia el frente para tratar de evitar un posible mal. Vagamente distingues a dos hombres, uno más joven y el otro más alto, ambos bien vestidos. El más alto ha llevado al
198

Las ilustraciones que trae este libro-juego son preciosas. Están realizadas por Pirkka Harvala y cada vez que encontremos una aparecerá enmarcada y colgada en la pared de Logros y podrás verlas en pantalla completa.

CONCLUSIÓN

Para terminar una cita de la propia distribuidora que creo que resume perfectamente este juego:
Si estás familiarizado con los libros de Elige Tu Propia Aventura, Fighting Fantasy, Sorcery, Lobo Solitario o La Búsqueda del Grial, entonces Gamebook Adventures está pensado para ti. Nuestro objetivo es dar a los nostálgicos lectores algo nuevo y fresco, y ofrecer una nueva y emocionante experiencia a aquellos que no conocen los librojuegos. Si ya disfrutas de los juegos de rol o de otros juegos de aventuras, entonces este título es para ti.





RECOGE TODO EL MATERIAL QUE PUEDAS PARA CONSTRUIR TU CASA

En tiempo de crisis recortamos hasta los pixeles. Terraria, un adictivo juego para los que jugamos en 8 bits

Llega a PSVITA Terraria un juego bastante sencillo pero muy entretenido. Sin duda, veremos la comparativa entre este y su 'homologo' Minecraft pero si jugamos un rato veremos que aunque compartan muchas ideas no son iguales. El creador de personajes es muy sencillito, contamos con unas pocas elecciones para personalizar a nuestro personaje como puede ser la ropa y características físicas como el pelo o los ojos. Lo siguiente será buscar un sitio donde jugar, podemos crear nuestro propio mundo o jugar en otro ya existente.

Normalmente no hablamos de la dificultad de un juego, aunque si la valoramos a la hora de puntuarlo pero aquí tenemos que comentar algo. Dependiente del nivel de dificultad que elijamos tendremos unas series de penalizaciones al morir. Con el modo normal simplemente 'pagaremos' una pequeña cantidad de oro automáticamente para poder vivir de nuevo; en el modo difícil, soltaremos absolutamente todo lo que llevemos encima, y para los más atrevidos contamos con un modo hardcore, solo recomendable si

tiene una cierta soltura al jugar porque si mueres... tu personaje desaparecerá.

¡Ya es hora de comenzar! Pero... ¿Ahora qué hacemos? Comenzaremos sin nada, solamente con un par de armas y un pico para comenzar nuestra obra. Contamos con el equipo básico para realizar todo lo que queremos, al menos al comienzo del juego, para luchar disponemos de una modesta espada. Para extraer material, ya sean piedras, y minerales o leña, tendremos un hacha y un pico. Lo mejor al principio es que creemos una casa para cobijarnos porque nunca sabemos lo que nos podemos encontrar ahí fuera así que no dudéis en recolectar todo el material que os sea posible, y más si estáis en el modo hardcore. Además de que es recomendable tenerla antes de que caiga el día porque los monstruos nos atacarán con la oscuridad.



La casa. No necesitamos calentarnos mucho la cabeza para crear una casa aunque si tendremos que tener todo lo necesario para vivir. La estructura será lo primero, unas paredes y un tejado. Y acto seguido accesorios para el interior como una antorcha, una mesa y una silla. ¿No se os olvida algo? Aunque parezca obvio, no olvidéis crear una puerta para que nadie interrumpa vuestra tranquilidad. Una vez tengamos esto estamos preparados para salir a la aventura. Con material y tiempo podremos crear muchas más habitaciones o material para incluir en su interior, aunque todo tiene su pega y es que cuando más grande más tendréis que defender. Un pequeño consejo es que coloquéis al pasar la puerta alguna trampa para los enemigos como un pequeño agujero donde caerán y fácilmente podremos atacarles con nuestras flechas, aunque solo es un consejo, podremos hacer lo que queráis con vuestra casa y defenderos como más os guste porque ¿Por qué no salir a matarlos en la calle y así no manchamos nada? Recorrer el mundo y eliminar enemigos será esencial para conseguir nuevos materiales para la construcción de nuevas cosas, pero para esto no tendréis porque ir solos ya que siempre podéis pedir ayuda a otros jugadores y compartir aventuras e incluso matar enemigos conjuntamente. ¿Qué es lo mejor del juego? Esta es una pregunta interesante. No esperéis un juego típico, ni tampoco un juego que tengamos muchos momentos de tensión. Este es uno de esos juegos alternativos que no llegamos a comparar con otros, que no tiene un algo que quede por encima de los demás pero que te ayuda a disfrutar de otras formas. Si comienzas a jugar y te gusta ten por seguro que se acabaron los demás juegos durante un largo tiempo porque te engancharas, solo tiene que pasar la primera prueba de fuego. Terraria sería muy distinto si no contara con algo importantísimo, el modo multijugador. El juego cumple con todas las opciones, luego es muy completito, porque si queremos podemos jugar hasta 8 jugadores. En el modo para consolas podíamos dividir la pantalla en 4 para jugar desde la misma consola, aunque en este caso eso sería imposible. Pero como gran novedad tenemos la posibilidad de jugar conjuntamente desde nuestra Vita con amigos que tengan el juego en PlayStation 3, e incluso si tenemos el juego de PlayStation 3 podremos usar el modo Cross-Save para jugar en Vita una partida de PlayStation 3 y más tarde continuarla en nuestra consola de sobremesa.

Por ultimo solo me faltaría comentar que mejoras/desventajas vemos en esta versión para portátil respecto a la que vimos hace unos meses para las consolas PlayStation 3 y Xbox 360, o a la de PC.

JUEGA CON AMIGOS QUE TENGAN EL JUEGO EN PLAYSTATION 3



Podemos decir que es prácticamente igual que la de las consolas con la adaptación del juego para hacer uso cuando queramos de la pantalla táctil, ya que será imprescindible para avanzar, para ello solo tendremos que pinchar en un botón que veremos en pantalla que alternará entre: Cursor Manual o Cursor Automático. El cursor automático será muy útil a la hora de escavar gracias al segundo stick aunque para ajustarnos al uso del ratón en el pc, usaremos el cursor manual a la hora de construir, ahora será mucho más cómodo y preciso.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PSVITA

DISTRIBUIDORA: 505

DESARROLLADORA: ENGINE SOFTWARE



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Terraria es un juego para los nostálgicos y también para los más atrevidos. Un juego que engancha y con modos cooperativo y multijugador; y además esta versión del juego para Vita posiblemente sea la mejor de las podemos encontrar en el mercado.



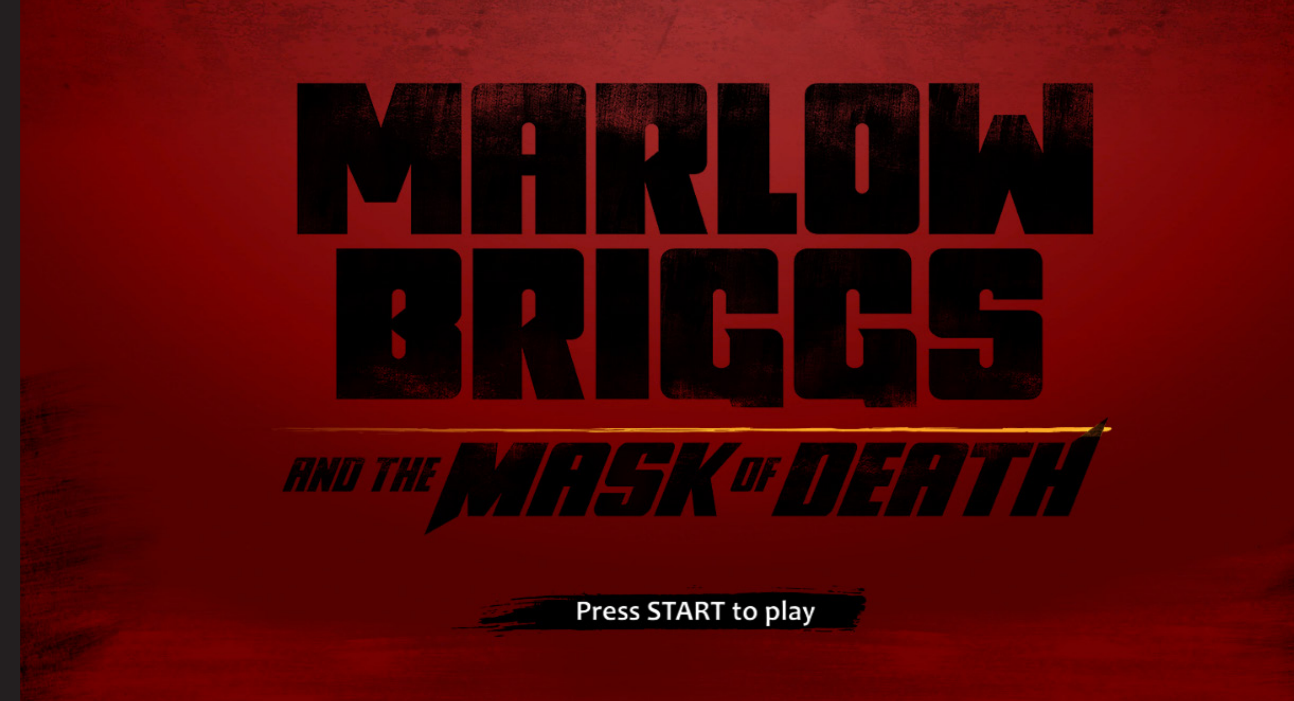
BATTLEFIELD
4

PROXIMAMENTE

¿QUIERES GANAR UNA COPIA DE
BATTLEFIELD 4 PARA PS3?

EA

Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/



Marlow Briggs and the mask of death es un divertido arcade con que el que podremos machacar botones sin limite

Comenzaremos con un video que nos meterá en ambiente y nos contará parte de la historia. Nos encontraremos con dos protagonistas, un hombre (Marlow Briggs) y una mujer (Eva Torres), que llegan a una excavaciones sobre un templo Maya aunque nos mosquea un poco que todo esté lleno de guardias armados. Tendremos una conversación con un tipo trajeado de nacionalidad oriental, que parece ser el benefactor de la excavación, y con dos tipos armados guardaespaldas en la que nos cuestionará sobre cómo va la excavación. Eva le contará que ya han encontrado el último códice pero que no está de acuerdo con cómo va todo. Y parece ser que esto no le gusta al jefe por lo que decide mandar en ese momento a que sus guardias maten a Marlow.

Parece ser que llevarse a la chica por las malas y matar a Marlow con una guadaña algo extraña no fue una buena idea. Marlow es resucitado por un extraña mascará entre maya y vudú que a más de uno nos traerá recuerdos a un clásico juego de PlayStation, y ahora es más fuerte y peligroso.

Con este argumento comenzamos a jugar este plataformero juego que nos llevará por diferentes lugares matando y destrozando todo lo que encontremos con el fin de salvar a la chica. Tendremos una barra de salud y otra

de mana que iremos subiendo con el tiempo y que tendremos que ir vigilando para avanzar. Si vamos recogiendo Orbes Rojos no tendremos problemas.

La perspectiva del juego, o mejor dicho, la visión que tendremos del personaje ira cambiando dependiendo de la escena y de donde nos encontremos. No podremos mover la cámara ya que esta lo hará por si sola. Los escenarios están muy bien detallados y cuidados; y los eventos que ocurren a nuestro alrededor hacen que disfrutemos bastante más de ellos. Un punto negativo sería la falta de poder interactuar con el entorno, rompiendo cosas o lanzándolas e incluso el diseño de los enemigos llega a ser bastante monótono. Solo algunas escenas nos harán variar un poco, donde tendremos que usar armas específicas para destruir helicópteros por ejemplo. Iremos obteniendo experiencia cuando avancemos en el juego para finalmente canjearlas por nuevas habilidades y mejorar nuestras armas. Una buena forma de conseguir más experiencia es hacer combos y acumular muertes seguidas. Un contador irá apareciendo en nuestra pantalla para ir recordando cuantas muertes llevamos acumuladas en el momento.




MARLOW
BRIGGS
AND THE MASK OF DEATH

Las mejoras con las que contaremos serán Colmillos de Kukulkán, Llamas de Kinich Ahau, Garras de Tacab, Fuerza de Cabrakan, Aguijón Olvidado, Ira Gélida de Chaac, Colmillo de Patán y Vientos de Huracán. Cada una de ellas podrá mejorarse hasta tres veces aunque no todas estarán disponibles desde el principio, sino que tendremos que ir desbloqueándolas.

El juego no contará con traducción al castellano en el habla pero si con los menús y subtítulos durante todo el juego.





HASTA

20 €

DESCUENTO CON CREATIVE FUTURE

COIN UP

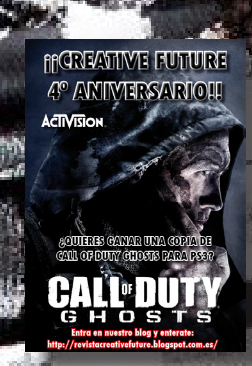
¿COMO CONSEGUIR LOS CUPONES?

Más info en el reportaje 'Mi maquinilla recreativa a medida'

o en http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

LOS GANADORES DEL CONCURSO SEGUNDO SORTEO 4º ANIVERSARIO



LAURA GARCIA (BLOG)
CALL OF DUTY GHOSTS (PLAYSTATION 3)

RUBEN MONTES (BLOG)
CALL OF DUTY GHOSTS (PLAYSTATION 3)

MARIA CORDOBA (FACEBOOK)
CALL OF DUTY GHOSTS (PLAYSTATION 3)



SOBREVIVE EN UNA ISLA PLAGADA DE ZOMBIS CON LO QUE ENCUENTRE PERO SIEMPRE HACIENDO USO DE TU GUÍA DE SUPERVIVENCIA

Aparecer en una isla llena de zombis y sin nada para atacarlos y mucho peor, sin conocimientos de cómo sobrevivir no es fácil pero con paciencia y cuidado lo podremos conseguir.

Aunque no sepamos hacer nada si es verdad que al comenzar podremos elegir entre tres personajes con distintas características para que intentemos asociar el personaje a nuestro modo de juego. Habilidad o Fuerza será lo importante, y ya según nos interese una cosa u otro tendremos que elegir entre dos chicos y una chica. Durante nuestro recorrido por la isla iremos recogiendo unas guías de supervivencia creadas por un tal Kovac. De una forma graciosa y que a la vez nos recordará a otros juegos

nos irá explicando la mejor forma de sobrevivir a un apocalipsis zombis. También tendremos que tener en cuenta varios factores del personaje que serán claves para que podamos matar sin problemas: hambre, fatiga y sed. Si una estas habilidades bajan tendremos que hacer lo posible para recuperarla ya sea comiendo o descansando porque tanto los reflejos como la puntería no será la misma. El punto fuerte como el nombre del juego indica es la supervivencia, sin ella no llegaremos muy lejos. . Recoger material, reservarnos una botella



de agua para el último momento, contar con una linterna en las oscuras noches, todo esto y más será algo a tener en cuenta si queremos cumplir con nuestra misión: sobrevivir.

La trama no va más allá de ir haciendo pequeñas misiones para escapar de la isla, tal vez nos hubiera gustado una historia un poco más profunda y haber hecho un poco más de uso de los agresivos inquilinos que encontramos a nuestro paso.

Con cada paso, o mejor dicho, con cada zombi eliminado iremos consiguiendo experiencia para mejorar nuestro árbol de habilidades. También las armas serán mejorables con el material que encontremos para hacerlas más duras. Buscar material para crear nuevas armas tanto de ataque como de defensa y mejorar será un aditivo extra que traerá el juego además de las misiones principales. Algunas de las armas que podremos crear serán arcos para matar a distancia a algunos zombis antes de que lleguen a nosotros y escopetas para hacer justo lo contrario, matarlo desde muy cerca. Os avisamos que los zombis son muy rápidos y os pasareis gran parte del juego reculando o incluso corriendo para que no os alcancen.

El juego es un poco repetitivo pero las escenas que se salgan un poco de esto como las persecuciones o algunos jefes finales hará que salgamos de la rutina para divertirnos un rato aunque lo pasaremos realmente mal si no somos habilidosos en estos momentos.

Una parte buena del juego que es que contamos con un cooperativo tanto offline como online para que no estemos tan solos en la isla y podamos contar con la ayuda de un compañero.

CONCLUSIÓN

How to Survive es un shooter entretenido aunque no nos trae nada novedoso dentro del mundo de los zombis pero ¿Acaso importa? Si hay tantos juegos ambientados en esta temática será por algo. Hacer misiones, matar zombis y posiblemente lo mejor es que tendremos la posibilidad de hacer la historia en modo cooperativo.


twitter: @jfrteam
JFRteam@gmail.com
https://www.facebook.com/jaume.fontrossello
http://jfrteam.deviantart.com/gallery/
JaumeFontRossello
JFRteam
2013

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



NIGHTMARES FROM THE DEEP: THE SIREN'S CALL

Nightmares from the Deep: The Siren's Call nos pone en la piel de Sarah Black, conservadora del Museo Marino del Caribe que ya vivió su aventura en Nightmares from the Deep: El Corazón Embrujado, que decir que son historias que se pueden jugar independientemente. Un día recibe un misterioso paquete en el cual después de echarle un vistazo unos extraños entran para robarlo. Seguidamente Sarah se queda inconsciente y aparece en las orillas de Boca del Rey. Algo pasa en aquel pueblo y con sus habitantes, y el problema rodea al alcalde Murray y el famoso Davy Jones. El argumento nos trasladará a una aventura interesante que tendrá como objetivo entretenernos durante unas horas. Para avanzar a lo largo del camino tendremos que ir encajando las piezas y buscando los objetos necesarios en la gran cantidad de escenarios que se nos van abriendo paso con detalles bien cuidados y unos gráficos que aprueban con buena nota. Dependiendo de la opción que escojamos desde el principio, más bien la dificultad, tendremos a nuestra disposición una ayuda para cuando nos quedemos atascados en alguna zona y no sepamos o veamos que buscar. De este modo los que quieran tener grandes retos y darle a la cabeza para encontrar aquello que buscan lo tendrán, al igual que aquellos que no quieren complicaciones y sólo vivir la historia de un modo tranquilo. El ambiente musical está bastante bien y concuerda con aquello que se nos presenta mientras jugamos. Finalmente Nightmares from the Deep: The Siren's Call es un juego entretenido y que cumple adecuadamente con todos sus objetivos.

¡¡CREATIVE FUTURE 4º ANIVERSARIO!!

BETHESDA SOFTWARE Y CREATIVE FUTURE TIRAN LA CASA POR LA VENTANA

¡REGALAMOS DLCS PARA SKYRIM Y DISHONORED!

Bethesda

Entra en nuestro blog y enterate:
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

The Elder Scrolls V
SKYRIM

DISHONORED
THE BRIGMORE WITCHES

ALLGAME

LOS INVIZIMALS TENDRAN UNA HABITACION EN EL HOTEL DEL JUGUETE

Invizimals, la saga de criaturas invisibles más famosa de PlayStation, contará próximamente con su propia habitación dentro del Hotel del Juguete, el primer hotel de España inspirado en el mundo del juego, situado en Ibi (Alicante).

La habitación de Invizimals estará equipada, entre otras cosas, con una pantalla Sony LCD de 46", dos sistemas portátiles PS Vita para que los huéspedes jueguen a Invizimals: La Alianza y con una consola PS 3 donde disfrutarán de Invizimals: El Reino Escondido. La estancia también contará con una cama extralarga y con códigos de realidad aumentada para capturar criaturas en cualquier momento.



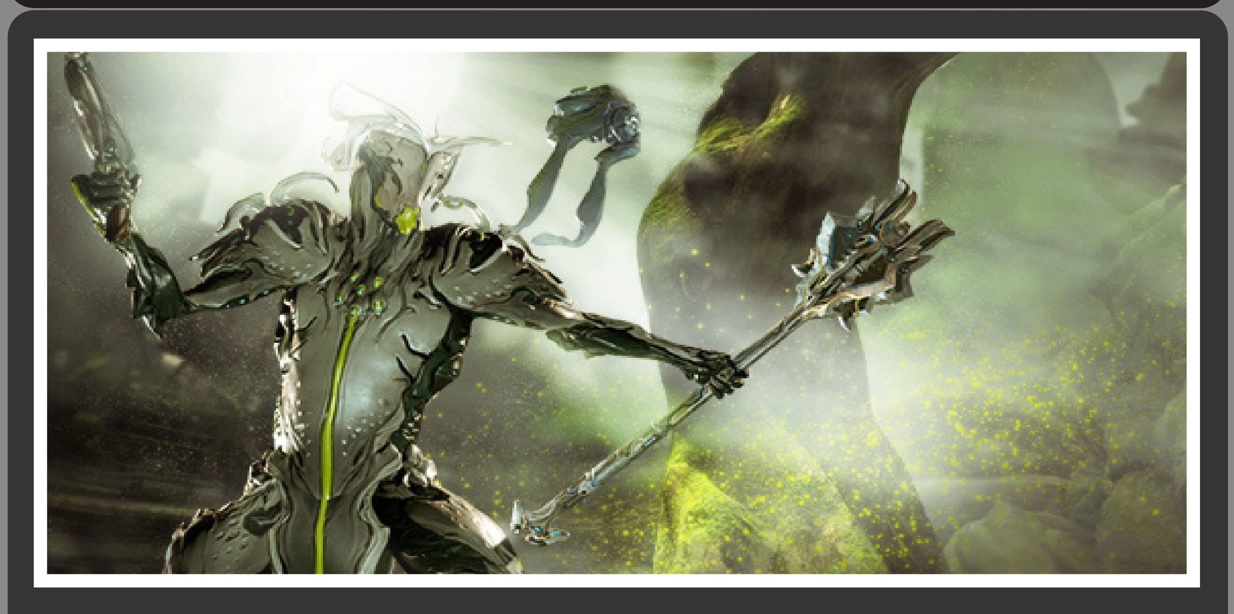
ÉXITO DEL GLOBAL GAME JAM 2014, EL ENCUENTRO MUNDIAL PARA LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS

478 sedes en 73 países acogieron tanto a aficionados como a profesionales del desarrollo de videojuegos. El reto: desarrollar un videojuego en 48 horas. El Global Game Jam 2014, un evento mundial para la creación de videojuegos que tuvo lugar del 24 al 26 de enero. En esta sede se han desarrollado 11 juegos que ya están disponibles para su descarga en esta página: http://globalgamejam.org/2014/jam-sites/universidad-complutense-de-madrid/games

Entre ellos el jurado ha seleccionado y premiado a Not Candy Crush Saga como el mejor juego de los desarrollados este año. Además, este juego también ha sido el más votado por los propios participantes en la sede madrileña de la Global Game Jam 2014.



UNA NUEVA ACTUALIZACIÓN DE WARFRAME LLEGA A PLAYSTATION 4



Ya disponible la Actualización 11.5: La Crisis Cicero. Llegan al Sistema Solar nuevos Warframes, armas y niveles.

Los bosques de la tierra han evolucionado. Siglos de manipulación por parte de los Orokin han creado variedades de súper plantas que ofrecen un muro natural defensivo. Hasta ahora, los Grineer han sido incapaces de conquistar estos indomables bosques, pero el Concejal Vay Hek planea usar la Toxina Cicero para despejar la tierra y dar paso a los asentamientos Grineer. Tu misión será visitar la Tierra y sabotear los esfuerzos de deforestación Grineer.

Hay más de 100 cambios en el nuevo parche 11.5. Si quieres conocerlos de forma más detallada, visita:
https://forums.warframe.com/index.php?/topic/167318-update-115-the-cicero-crisis/
Si quieres conocer las novedades, puedes ver su avance en este teaser:
https://www.youtube.com/watch?v=g51zW8Uzq-k
Si quieres conocer más al nuevo Warframe, OBERON, visita:
https://www.youtube.com/watch?v=yAc1tXpH6Ns&oref

GFR 2014

VEGETA, NADIE ALZA LOS BRAZOS PARA DARME SU ENERGÍA...

PFF... ¿ Y TE EXTRAÑA, KAKAROT ?

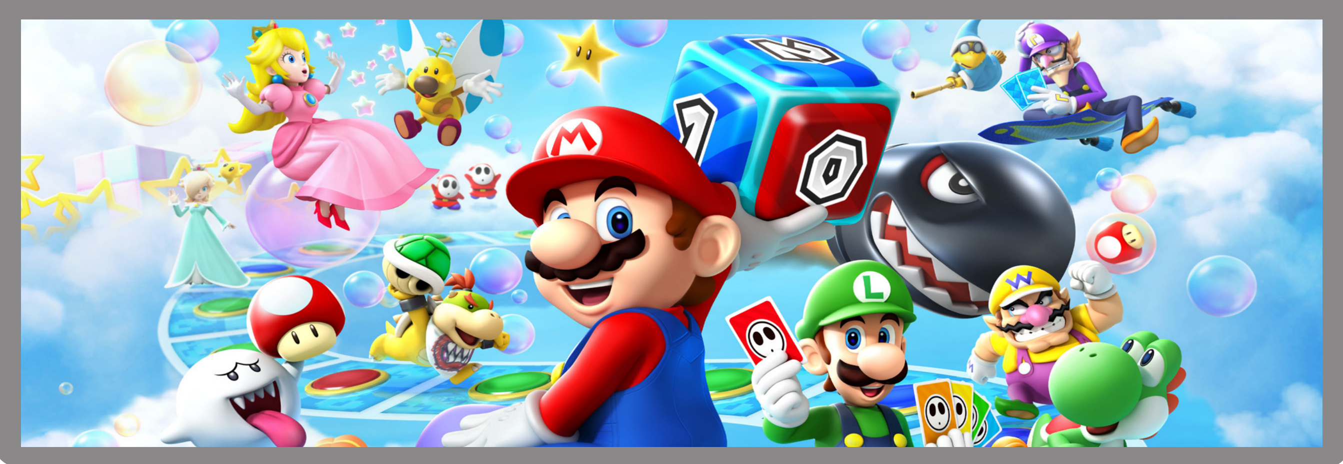
ES NORMAL QUE LA GENTE PASE DE NOSOTROS CON LA PORQUERÍA DE JUEGOS DE DRAGON BALL QUE HAN SALIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS...

LA BOLA GENKI TENDRÍAMOS QUE LANZARLA CONTRA LAS OFICINAS DE BANDAI-NAMCO...

Twitter: @JFRteam.
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

EL 17 DE ENERO LLEGÓ MARIO PARTY: ISLAND TOUR

Desarrollada en exclusiva para Nintendo 3DS y Nintendo 2DS, la última entrega del juego de mesa en versión videojuego protagonizado por el fontanero más guasón del planeta incluye varios modos diferentes, siete tableros con temática y reglas de lo más variopintas y más de 80 minijuegos para que hasta cuatro jugadores se vean las caras usando una sola unidad del juego (en versión física o digital, descargable desde Nintendo eShop).



TAKEDOWN: RED SABRE EN STEAM

Takedown es un shooter en primera persona en el que lo más importante es pensar bien las cosas. Los jugadores que avancen despacio, apunten con cuidado y planifiquen adecuadamente sus movimientos tendrán más probabilidades de éxito que aquellos jugadores que disparen sin pensar. El combate cercano en entornos cerrados ofrece enfrentamientos realistas, como los que se ven cuando los equipos SWAT o las unidades SOF acaban con un pequeño número de adversarios. Los entornos no lineales permiten que haya diversas rutas e infinidad de tácticas posibles



F1 RACE STARS: POWERED UP EDITION DISPONIBLE DESDE EL PASADO 16 DE ENERO PARA WII U EN LA NINTENDO ESHOP

Se trata de un divertidísimo juego de carreras arcade para todas las edades que incluye un fantástico contenido extra y opciones que exprimen al máximo las capacidades de la Wii U, como el juego en pantalla dividida para 4 jugadores.



STARCRAFT II PARCHE 2.1 ¿POR QUÉ MERECE LA PENA ECHARLE UN VISTAZO?



Blizzard siempre ha apoyado a la comunidad de desarrolladores independiente con herramientas personalizables y apoyando nuevos modos de juego innovadores.
Esto ha dado lugar a la creación de grandes géneros como Tower Defense, MOBA y muchos más.

A partir del parche 2.1 de StarCraft II, Blizzard abre su sistema de herramientas para mods a todo el mundo, completamente GRATIS, solo debes tener el Starcraft II Starter Pack que también es gratuito.
Aquí tenéis unos enlaces para más información sobre "Arcade", su portal y escaparate para los nuevos mapas, mods y juegos desarrollados por la comunidad de Starcraft II:

Herramientas de arte: un video que explica las herramientas de arte que Blizzard utiliza para crear arte en 3D en StarCraft II.
Ecosistema Arcade "copo de nieve": un video que explica las características del parche 2.1 que puedes esperar como aspirante a desarrollador
Arcade hype: un video que muestra algunos de los mapas y partidas del modo Arcade más chulos ya disponibles
Cambios del parche 2.1: video que muestra en acción todas las novedades implementadas en este parche

FANS, PROS Y AMIGOS EN LA FIESTA MÁS ÍNTIMA DE LA ESL PRO SERIES XI

El pasado fin de semana tuvo lugar la XI edición de las Finales de la ESL Pro Series gracias a la colaboración de los Partners estratégicos HP e Intel. La más antigua de las competiciones de deporte electrónico de nuestro país y cumbre del profesionalismo de la estrategia de ESL en competiciones nacionales, llegó en España a una decimoprimera edición con un carácter más íntimo y cercano y con un claro mensaje: acercar a las estrellas del eSport nacional a sus fans y a los distintos actores del panorama deportivo.

Los cerca de 4.800 asistentes de público que se acercaron de forma presencial a El Corte Inglés a lo largo de los dos días y medio de duración de las Finales, pudieron disfrutar de los mejores equipos y jugadores del panorama actual de cinco grandes disciplinas: League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Starcraft 2: Hots, Call of Duty: Ghosts y Fifa 14.

Aquí podéis ver todos los videos del evento: http://www.youtube.com/playlist?list=PL9IOLIR_-fvRnuULpEvOHesSC2SD1iXhj



PAC-MAN Y LAS AVENTURAS FANTASMALES SE ESTRENÓ EN CLAN EL 15 DE ENERO

La serie, basada en el popular videojuego Comecocos, es una de las apuestas del canal infantil de TVE para 2014 y se emitirá diariamentea las 21:15h. Además, habrá maratones los sábados y domingos en horario de mañana y tarde.



YA DISPONIBLE EL PRIMER CONTENIDO DESCARGABLE DE DEAD RISING 3 OPERACIÓN ÁGUILA ROTA

Operación Águila Rota es el primer episodio de la serie de contenidos descargables "Historias No Contadas de Los Perdidos". Este episodio para un solo jugador te permitirá controlar al Comandante de los Spec Ops, Adam Kane, en una misión que desafía todo en lo que cree y en la que se dispone a capturar al desaparecido Presidente de los Estados Unidos. Este DLC cuesta 9.99€ y cuenta con una nueva misión, cinco armas, un arma combo, un vehículo, un vestuario, además de Gamerscore adicional y la posibilidad de conseguir nuevo puntos de experiencia de "Dead Rising 3".




¡¡CREATIVE FUTURE
4º ANIVERSARIO!!

EL NUEVO SISTEMA DE SONIDO DE CREATIVE



Creative Technology Ltd presenta el sistema inalámbrico inteligente Sound BlasterAxx AXX200, un todo en uno que incluye el procesador de audio SB-Axx1 que permite tanto reproducir como grabar audio con la mejor calidad de sonido.

El procesador de audio permite amplificar el audio mediante hardware aumentando el volumen de cualquier fuente conectada no sólo no perdiendo calidad, sino aumentándola.

El dispositivo está formado por dos altavoces montados en vertical en un solo cuerpo, lo que facilita su transporte e instalación en cualquier sitio y cuatro micrófonos que permiten realizar grabaciones de audio en 360 grados. Resulta ideal para videoconferencias tanto a nivel profesional como usuario.

ZUMBA FITNESS WORLD PARTY SE SUMA AL CATÁLOGO DE XBOX ONE

Para los aficionados a los juegos de baile están de suerte porque este juego que mezcla diversión con ejercicio ha llegado Xbox One. Zumba es una mezcla entre baile y ejercicio y ahora contamos con muchos bailes de todo el mundo donde aprender el ritmo de cada uno, será saludable a la vez que entretenido. Para ser exactos contamos con siete distintos destinos donde aprender estos bailes. Podemos bailar hasta 30 bailes distintos, por lo que si no te gusta alguno no hay problema, porque tendrás de sobra para elegir. Algunos de los bailes que tenemos son: Blues, Capoeira, Calypso, Cumbia, Reggaeton, Hip-Hop y Salsa. Para ayudarnos con estos bailes y enseñarnos cada uno, tendremos catorce instructores distintos además de canciones de famosos artistas como 'Bailando por ahí' de Juan Magan y Pitbul, 'Born this way' de Lady Gaga, 'Aguanile' de Marc Anthony, 'Limbo' de Daddy Yankee, 'Shake Your Hips' de Joan Osborne y 'Exotic' de Priyanka y Pitbull. En el número anterior os contábamos todo sobre el juego en un completo análisis para Xbox 360, pero en las copias para Xbox One además contamos con una detección mejorada gracias al nuevo Kinect que tiene esta consola, y unos gráficos ligeramente mejorados.



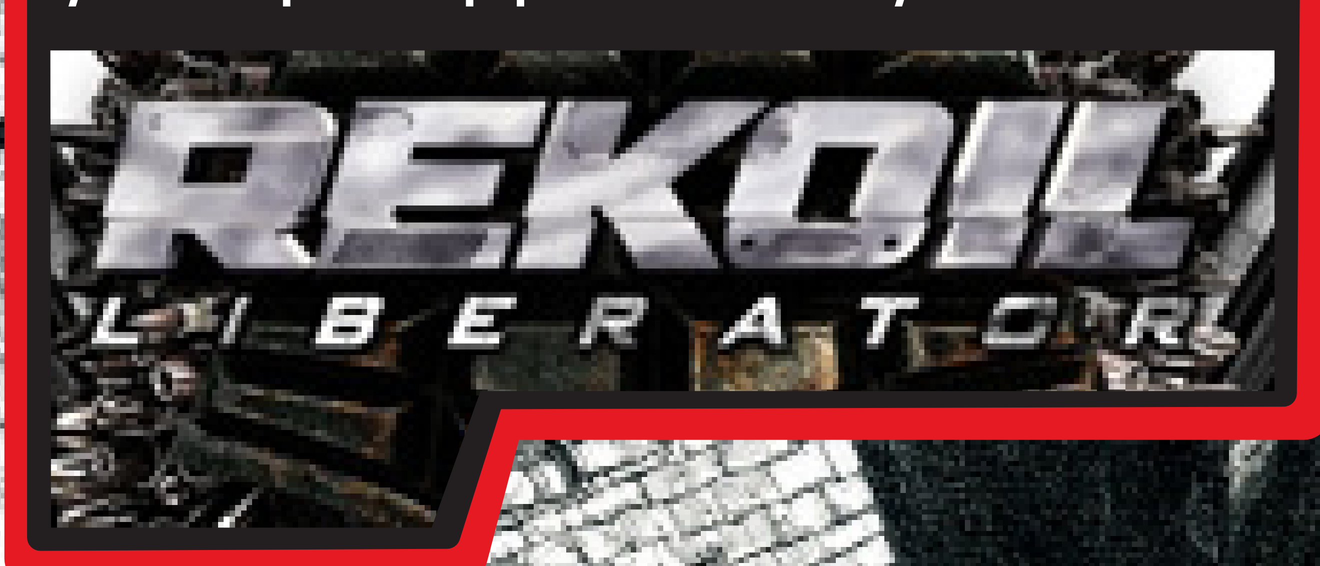
AVANCES

ABIERTO PLAZO INSCRIPCIÓN PARA EL TORNEO CREACIÓN DE MAPAS DE REKOIL

505 Games y Plastic Piranha han organizado un torneo de creación de mapas para el próximo arena Shooter para PC, Rekoil. Todos los creadores de mapas pueden participar, tanto los más experimentados como los principiantes , ofreciéndoles de antemano todas las herramientas para hacer los mapas sin necesidad de compra, y el ganador optará al premio de un Alienware Aurora gaming desktop que incluye un Monitor Dell UltraSharp , un teclado Alienware TactX , un ratón TactX y unos auriculares TactX.

Aspirantes a diseñadores de niveles y desarrolladores de juegos pueden entrar en el campeonato haciendo click aquí, y para ver todos los detalles, haz click aquí.

Los participantes deben enviar sus mapas antes de la media noche PST del 7 de Marzo de 2014. Cada nivel será evaluado y revisado por los equipos de 505 Games y Plastic Piranha.



RAZER REINVENTA EL PC DE SOBREMESA CON EL CONCEPTO MÁS POPULAR DE DISEÑO MODULAR

El PC tradicionalmente ha sido una de las plataformas más abiertas de la tecnología. De cualquier forma, dadas las complejidades técnicas del hardware de PC, solo los más entusiastas han sido capaces de disfrutar de este factor de apertura, donde personalizar y mejorar sus PCs de sobremesa. La gran promesa que ha sido el PC ha quedado sin explotar durante los últimos 30 años, más que nada por la complejidad del hardware en el sentido de averiguar qué es lo que hace cada parte, con que está conectado y cómo hacerlo.

El Proyect Christine es un nuevo concepto de diseño. Va a permitir que estos puedan montar y personalizar sus PCs con cualquier configuración y sin necesidades de conocimientos previos. Así pues, tan pronto salgan novedades al mercado, este mismo PC puede adaptarlas y configurarlas de forma rápida y sencilla, sin necesidad de una asistencia técnica externa o la incompatibilidad de la obsolescencia.

Para más infomación, entrad en www.razerzone.com



UBISOFT NEWS: TETRIS

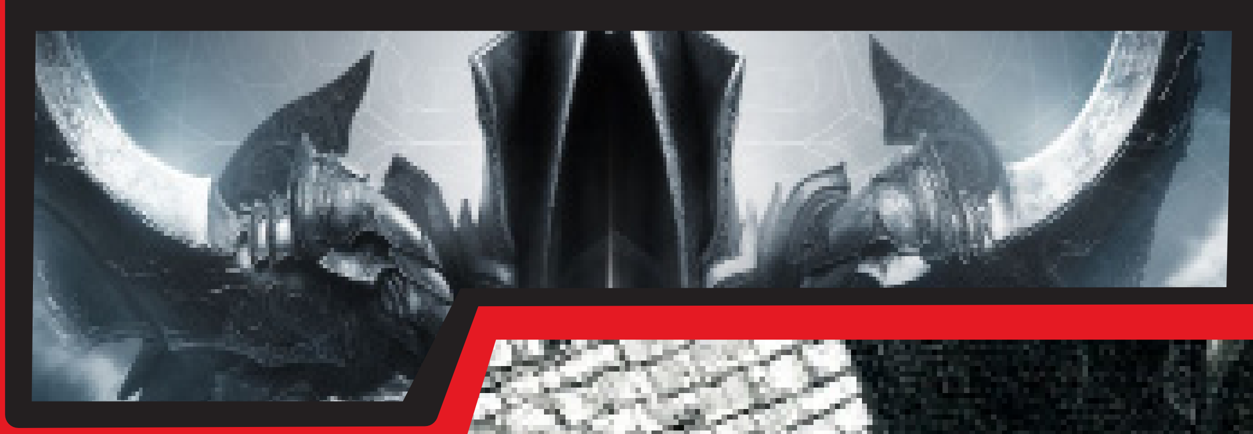
No, no os habéis equivocado. Habéis leído bien: TETRIS. Y es que Ubisoft y The Tetris Company han llegado a un acuerdo para llevar este mítico juego a las consolas de nueva generación. La franquicia Tetris celebra su 30 aniversario en 2014 y por eso entre otras cosas Ubisoft ha decidido tomar esta acción.

DIABLO III: REAPER OF SOULS, UN NUEVO DESAFÍO PARA LOS JUGADORES

En Reaper of Souls, los cinco héroes originales de Diablo III (el bárbaro, el cazador de demonios, el monje, el médico brujo y el mago) suman un nuevo campeón a sus filas: el cruzado. Ataviado de pies a cabeza con una armadura marcada por mil batallas, es una fuerza imparable de destrucción y justicia que canaliza el poder de la furia celestial para castigar a sus presas demoníacas.

Los jugadores se embarcarán en un oscuro y peligroso viaje a través de un nuevo y encarnizado acto, en el que deberán aventurarse en paisajes terroríficos, recorrer la legendaria ciudad de Westmarch y aniquilar a incontables esbirros, cuyo único y ardiente deseo es el de poner fin a su cruzada. La gesta culmina en un enfrentamiento con Malthael, el Arcángel de la Sabiduría caído, una entidad fantasmal con un poder insondable cuyos retorcidos planes son la causa de las desgracias de los inocentes habitantes de Santuario.

Para más información acerca de Reaper of Souls para Windows y Mac y sobre cómo reservar una copia, entrad en http://www.diablo3.com/reaper.

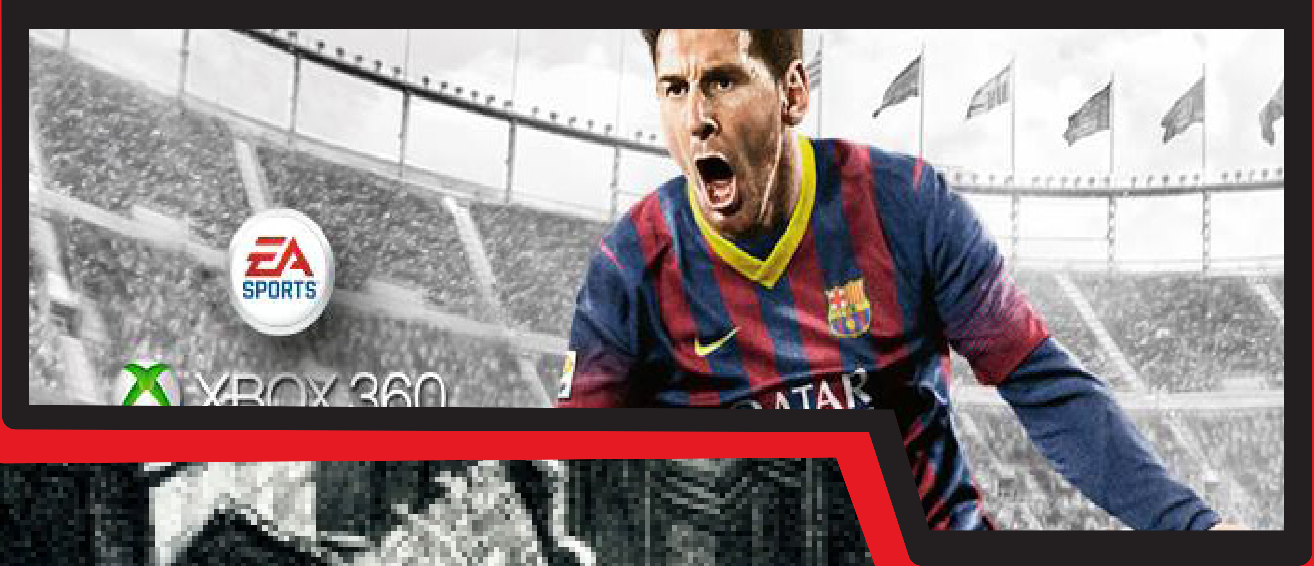


TETRIS

EL GRAN TORNEO “FIFA 14” LLEGA A CALLAO CITY LIGHTS

Xbox 360, Callao City Lights y EA SPORTS ponen en marcha el concurso más interactivo jugado y retransmitido en pantalla de cine, que ofrece a los participantes la posibilidad de llevarse dos consolas Xbox 360 con Kinect para los ganadores y dos “FIFA 14” para Xbox 360 para los finalistas.

No pierdas tiempo y conviértete, junto con tu acompañante, en uno de los 100 equipos que opten al premio. Para ello, sólo tienes que participar compartiendo una imagen junto a tu pareja de equipo en la página en Facebook de Callao City Lights. Ten en cuenta que debe ser una imagen atractiva para conseguir que sea la más votada. Entre los 100 más votados, se sortearán 50 participaciones. Los otros 50 equipos serán elegidos por sorteo en Twitter, mediante el hashtag #TorneoFIFACallao. Permanece atento al perfil de Twitter de Callo City Lights para más información.
El plazo para las candidaturas permanecerá abierto hasta el próximo 17 de febrero, día en el que se cerrará la participación. El día 18 se anunciaran los 100 equipos que participaran.



NASCAR '14 DISPONIBLE PARA PS 3 Y PC EL PRÓXIMO MES DE MARZO

NASCAR '14 ofrece a los fans una experiencia NASCAR más completa que nunca, con total intensidad y con la oportunidad de revivir los mejores momentos de NASCAR de la temporada 2013, reunida en el juego, así como las actualizaciones de las descargas de contenido a medida que la nueva temporada progresa.

TURTLE BEACH ANUNCIA SU ACUERDO DE COLABORACIÓN CON RESPAWN ENTERTAINMENT Y ELECTRONIC ARTS

Turtle Beach, la marca líder en la industria de audio para videojuegos, ha anunciado un nuevo acuerdo de colaboración con Respawn Entertainment y Electronic Arts para la creación de los headsets multiplataforma de Titanfall. Los equipos del desarrollador de videojuegos Respawn Entertainment y Turtle Beach trabajarán codo con codo en el diseño de los auriculares de Titanfall, que incorporarán elementos representativos y tratamientos de materiales inspirados en el nuevo juego. Se estima que los headsets se pondrán a la venta en la fecha de lanzamiento de Titanfall, que llegará a Xbox One, Xbox 360 y PC en Marzo de 2014.

Los auriculares multiplataforma de Turtle Beach están diseñados para funcionar con consolas, PCs Windows, Macs y dispositivos móviles. Se estima que la nueva línea de headsets oficiales para Xbox One, los XO FOUR y los XO SEVEN, estarán disponibles a lo largo del primer cuarto de 2014.





ACTIVISION E INFINITY WARD PRESENTAN CALL OF DUTY: GHOSTS ONSLAUGHT

Disponible de forma previa en Xbox LIVE a partir del 28 de enero, Onslaught incluye cuatro mapas multijugador únicos, cada uno de ellos con entornos diferentes, de pequeña o mediana escala, con una amplia variedad de modos de juegos, así como un nuevo arma "Maverick" con un doble uso, como rifle de asalto y francotirador. Además, Call of Duty: Ghosts Onslaught incluye "Episode 1: Nightfall", la primera entrega de cuatro episodios que profundizan en la historia de Extinction, con nuevos personajes, armas, especies y un impresionante enemigo alienígena.

CALL OF DUTY®
GHOSTS
ONSLAUGHT

EL MODO OFFLINE PARA UN JUGADOR DE SIMCITY, PROXIMAMENTE

Electronic Arts y el estudio Maxis confirman el nuevo modo Offline para un jugador en SimCity, disponible para los actuales y futuros jugadores, como descarga gratuita, con la próxima Actualización 10. Para más información, puedes consultar la entrada en el Blog de SimCity aquí

RAZER ANUNCIA LA NABU SMARTBAND

Mantente al tanto con el primer periférico personal portátil capaz de enviar notificaciones, tracking en vivo, conectividad social y gamificación. La Razer Nabu tiene 3 características fundamentales:

Notificaciones en tu muñeca con dos pantallas OLED para los avisos. Una pantalla de notificaciones públicas, y otra para mensajes privados totalmente configurables. Sensores preparados para recopilar datos y hacer análisis, incluido la geolocalización, feeback de datos biológicos (pasos realizados, distancia recorridas, escaleras subidas, etc.), datos sobre horas dormidas, comunicación entre smartbands y se incluye una aplicación que puede personalizar la tipología de datos a recoger y establecer los permisos de cuales compartir. La primera Tecnología social que se lleva puesta encuentrar gente cercana con tus mismas inquietudes en base a tus criterios definidos.



RadicalDreamersPodcast

VIDEOJUEGOS TORNEOS PREMIOS

Only On **Valladolid**

CONSOLAS y PC's DE TODAS LAS GENERACIONES PARA JUGAR GRATIS, MERCADILLO, TONEOS CON PREMIOS ¡Y HASTA UN BINGO!

RADICAL II GAMING
FREE PLAY

22 DE FEBRERO

CENTRO CÍVICO ZONA SUR
JUNTO AL CORTE INGLÉS
DEL PASEO ZORRILLA

VALLADOLID







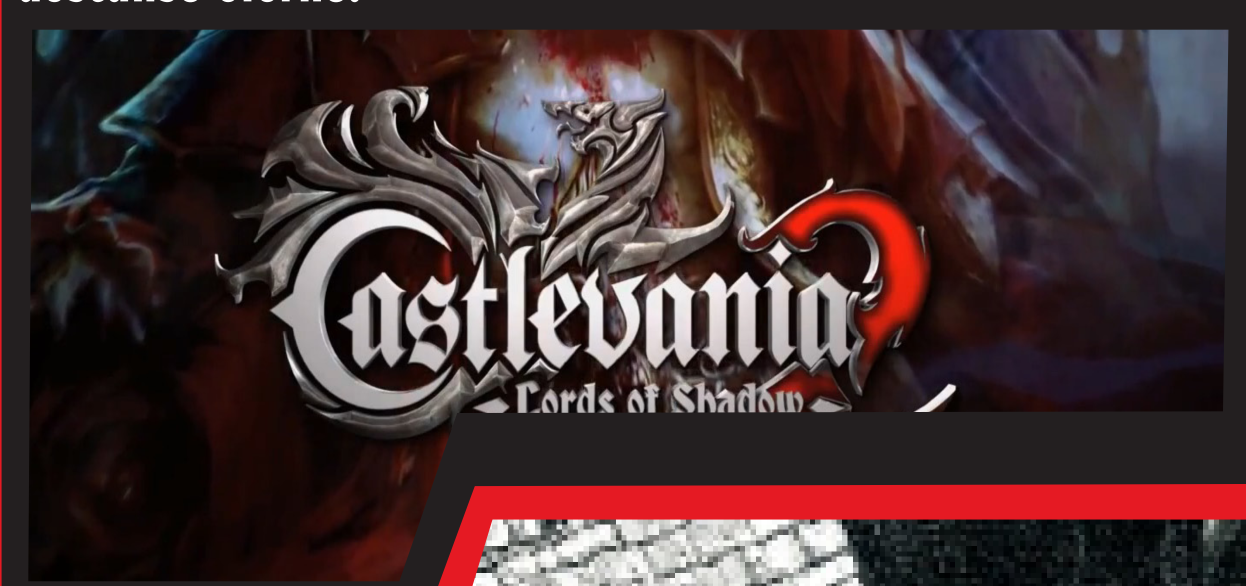

@RadicalDPodcast

PARA LOS QUE ESPERABAN EL PACK FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE

Ya ha sido anunciado en España para febrero este pack que incluye los 4 Far Cry que hay hasta la fecha (Far Cry 1, 2, 3 y Blood Dragon). Aunque con el mismo nombre es diferente del que tendrán en USA, y su precio será de 40 €. Además Fra Cry Classic se pondrá a la venta el 12 de Febrero en XBLA y PSn por 10 € totalmente en HD.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2 ESTARÁ DISPONIBLE A PARTIR DEL 27 DE FEBRERO

Con un extenso entorno de mundo abierto, cámaras que vagan libremente y más de 24 horas de acción, combate y exploración, el nuevo juego comienza donde el aclamado título primero se quedó. Despertado después de siglos de letargo y con anhelo de liberación de sus ataduras inmortales, Drácula se encuentra en la época contemporánea atrapado y sin poderes. De este modo, el vampiro inmortal debe redescubrir sus poderes y hacer un pacto con la muerte para derrotar a Satán. Sólo entonces obtendrá el descanso eterno.





2K Y TURTLE ROCK STUDIOS ANUNCIAN EVOLVE

2K y Turtle Rock Studios, los creadores del clásico shooter cooperativo Left 4 Dead, han anunciado oficialmente Evolve, una nueva experiencia de shooter multijugador, que estará disponible este otoño para Xbox One, PS 4 y PC. Evolve combina una experiencia multijugador cooperativa y competitiva enfrentando a un equipo de cuatro cazadores contra un único monstruo, controlado a su vez por otro jugador. Ambientado en un planeta alienígena de un futuro lejano, los jugadores darán caza a sus presas en frenéticas partidas 4 contra 1. Los jugadores experimentarán Evolve como shooter en primera persona cuando jueguen de forma cooperativa con los cuatro cazadores o con perspectiva en tercera persona cuando tomen el control del monstruo, proporcionando así una experiencia de juego única.

Los que quieran conocer más del juego lo pueden hacer desde aquí y si quieres hacer ya la reserva hacedlo aquí



ARRANCAN LOS PREPARATIVOS DE EXPOMANGA 2014

La organización del XIII Salón del Manga y la Cultura Oriental de Madrid – Expomanga 2014 confirma que el evento, el mayor de estas características jamás celebrado hasta el momento en la ciudad, tendrá lugar los próximos 16, 17 y 18 de mayo en el Pabellón de Cristal del Recinto Ferial de la Casa de Campo de Madrid.

THE LAST OF US, RECIBIRÁ EL PRÓXIMO 14 DE FEBRERO EL NUEVO CONTENIDO DESCARGABLE

The Last of Us: Left Behind se centra en la relación de Ellie, la joven protagonista, con Riley, su mejor amiga y mentora en el internado militar en el que crecieron juntas. Esta ampliación de la campaña de este auténtico éxito de ventas puede reservarse en PlayStation Store desde el 22 de enero. Este capítulo ofrecerá una nueva inyección de tensión a un título que ha superado todas las expectativas y que seguro hará las delicias de los seguidores de este juego mezcla de supervivencia y acción.

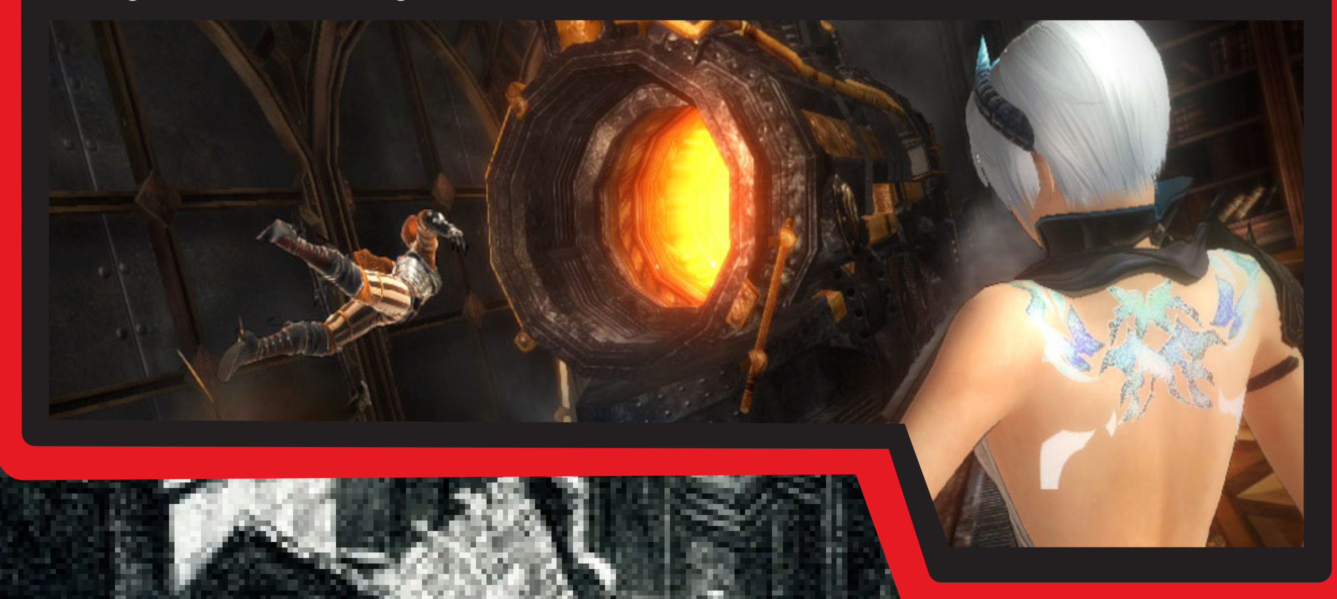


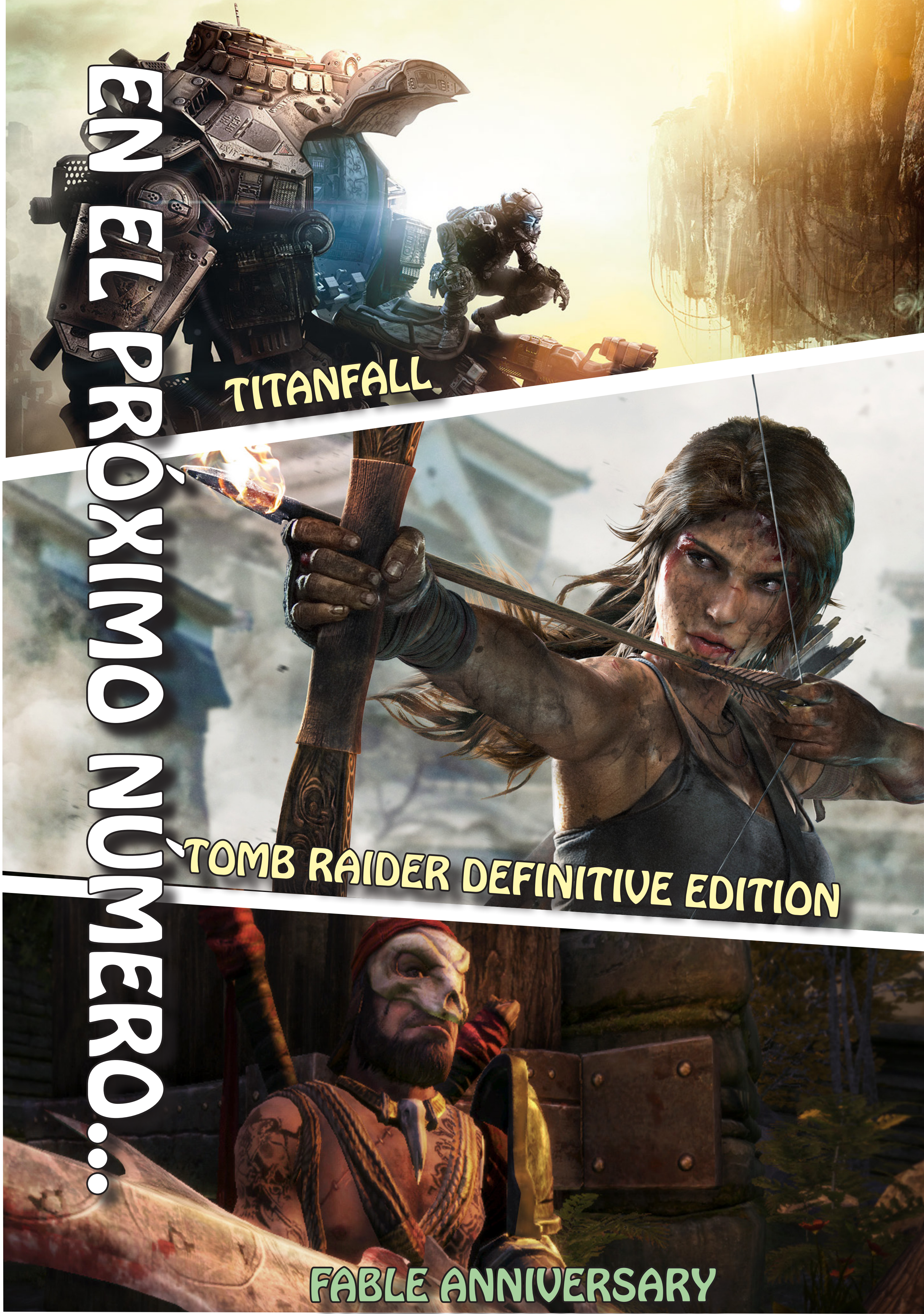


DECEPTION IV Y SUS MIL Y UNA FORMAS DE HACER EL MAL A LA VENTA EN MARZO

Deception IV: Blood Ties se lanzará en Europa el próximo 28 de marzo de 2014 en el sistema de entretenimiento PS 3 y en la consola portátil PS Vita.

En esta imaginativa continuación del clásico título de Tecmo, "Devil's Deception", lanzado originalmente en 1996 en la consola PlayStation, los jugadores podrán conocer lo que es jugar desde el bando del mal. Al igual que sus predecesores, Deception IV: Blood Ties es un juego de acción centrado en la estrategia que gira en torno a un fraudulento personaje principal conocida como la hija del Diablo quién, ayudada por sus tres demonios, vence a sus enemigos con sus engaños.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
TITANFALL
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
FABLE ANNIVERSARY

CREATIVE FUTURE

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN